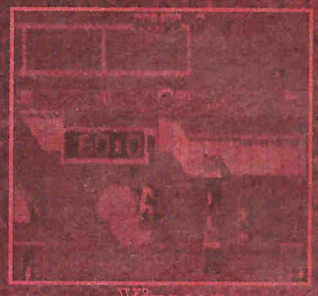
MEG AMIGA

Yıl:0 Sayı:2 AĞUSTOS 1995
60.000 TL. KDV Dahil

Dünyanın En Satmayan AMIGA dergisi !

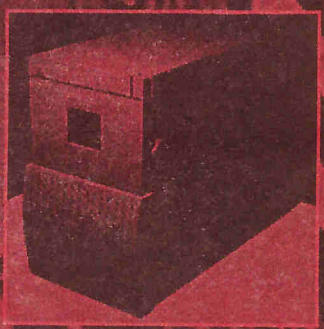
High Seas Trader



Virocop

Escom'un gizli Planları...

Voyage of Discovery



Yeni Model AMIGA'lar...

YILIN HİT OYUNU:

COLONIZATION

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Benim ulan...

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU SAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
Turbo

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTEŞAR
Mr.oz, Edge, Milo

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
hala kurulacak

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YAZARLAR
Zebani, Turbo Mr.Oz, Omay, Edge, Milo Ayk, Onur, Lord...

ÇİZERLER
Sencer, Turbo

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

Her ayın ilk haftası içinde yayınlanır. Yazıların sorum luluğu yazarına aittir. Bu dergi basın yasalarına uyar.

HERKESE MERHABA V3.56

EDITOR

"Oh be sonunda bu da bitti ama daha herşey yeni başlıyor"...İşte bir dergiyi bitirdikten sonra kafamda yankılanan tek söz bu. Bir dergiyi bitirip piyasaya çıkartmanın sevincini yaşarken, bir sonrakinin hazırlıklarına başlayacak olmanın da heyecanını yaşıyorum 3 aydır. Evet dergimizin 3. sayısını da olabilecek tüm olumsuzluklara rağmen çıkartmayı başarabildik ya artık ne gam. Ah bi bilseniz neler çektiğimi, ama neyse bunları anlatarak kafa patlatmayacağım elbette.

Geçen ay elime geçen mektuplardan anladığım kadarıyla dergimizin gidişatını beğenenler büyük bir çoğunlukta. Bu çoğunluk beni en çok sevindiren bir konu da tam desteği vermiş durumda, yani: "Derginin siyah beyaz olması önemli değil yeterki okuyacak bir dergimiz olsun". İşte teorik olarak düşünülmesi bu kadar zor olmayan bu sözler, bilinçsiz ve bencil bir topluluğa ve mathuat konusunda beyinleri oradaki siyah mürekkep gibi olan kişilere söylenecek en değerli sözler. Biz de isteriz derginin tamamen renkli olmasını ama bunu yapacak ne paramız ne de teknik imkanımız var. Tekrarlıyorum, bu derginin çıkmasında emeği geçen kişiler bir elin parmakları kadar. Yani bu değerli kişiler hiçbir karşılık beklemeden yazı yazıyorlar. Herkesin ortak amacı belli: Piyasayı canlandırahm, Amiga canlansın. Bu dergi medya kralları, zengin para babalarının desteği olmadan çıkan ve sırf kendi kanatlarıyla uçmaya çalışan bir dergidir. Zaten köşelerine sinmiş olan Amiga'cılar bu dergi sayesinde yavaş yavaş ortaya çıkmaya başladılar. İşte bu insanlar da yukarıda bahsettiğim duyarlı çoğunluğu oluşturuyorlar. Diğer çoğunluk ise hala saplantılar içinde boğuşup duruyor. Mesela birisi gözümün önünde bana küfür eder gibi "fotokopi bir dergiye neden para vereyim ki ?" diyor.

İşte yukarıdaki soru yurdum insanının tuvalet mantığı üretmesinin en güzel örneklerinden. Sakatlık burada başlıyor zaten. Siyah-Beyaz olan herşeyin fotokopi olacağı mantığı acaba kaç ülkede vardır? kaç ülkede "bu siyah beyaz mı? o zaman mutlaka fotokopidir" gibi salakca bir akıl yürütme olabilir? Üstelik diğer insanlara nazaran bilgisayar teknolojisi ile iç içe olan birisi nasıl böyle düşünebilir?...İşte benim kızdığım nokta bu. Bunca uğraş, didin, matbaa kapılarını bekle ve birisi çıkıp sana bu türlü öküz mantığı üretsin, hayret birşey...Peki bu öküzler herhangi bir gazetenin siyah beyaz sayfası için ne düşünüyorlar acaba? Pöh, bunu düşünmek bile istemiyorum. Üstelik bu öküzlerin hayatlarında önemli bir yer tutan fotokopiyi bu kadar aşağılamaları nereden kaynaklanıyor acaba? Boyalı basından mı? Zaten hiçbir boku okuma okuma alışkanlığı olmayan Türkiye de, böyle zat'lar bu tür mantıkları üretmek için ne kadar kaliteli yayın okumuşlardır ki?

Bu dergiyi çıkarmak için biz elimizdeki imkanları sonuna kadar kullanıp ve çatır çatır paramızı verip matbaa da ofset olarak bastırıyoruz (sakın ha "sen neden bu dergiyi fotokopi de çıkartmıyorsun?" demeyin uçan kafa atarım. Beyninizdeki matematikle ilgilenen hücrelerci çalıştırın biraz bakalım acaba neden böyle yapmıyoruz?). Daha fotokopi ile ofset arasındaki farkı bilmeyen öküzler, kara cahilin kendisine has ilkel cesaretine bürünüp "bu dergi fotokopidir" demesi, ülkemizdeki uyanık gibi gözüken insanların en kötü örneğini oluşturmaktadır. Bir derginin iyi olması bazı nedenlere bağlı olarak (ve iyi olması için illa da renkli olması gerektiğini düşünen başka hıyarlar varsa buraları iyi okusunlar) sistematik bir biçimde gelişir. Bu sistematik gelişimin ilk basamağı olan okuyucu kitlesi yayınlanan derginin kalbi niteliğindedir. Okuyucu varsa dergi de vardır. O zaman bu ilk önemli faktör varsa onu diğer önemli faktörler izler: Firma desteği, Reklamlar, dağıtım vs. vs. İşte bu destekler tam olarak yerine getirildiği takdirde derginin iyi olması artık teknik ekibin denetimine girer. O zaman dergi gerçekten okuyucunun istediği biçimde gelişmeler kaydetmelidir. Teknik olarak zaten bir sorununuz olmadığı gibi artık uğraşacağımız tek şey derginin içeriği olacaktır. Eh artık bunlardan sonra tutup da "bu dergi fotokopidir" diyen birisi (ki böyle düşünen yüzlerce kişi olduğunu tahmin ediyorum) dergiyi almayıp ve en az bir kere okumayıp böyle kesin (ve saçma) yargılara varıyorsa, bu derginin satması için bizim yapacağımız tek şey, insanların biraz bilinçlenmesini sağlayacak tavsiyeler veya eleştiriler yapmak olacaktır. Firmalar zaten Amiga'nın öldüğü gibi saçma sapan bir inanca sahip olduklarından reklam alanıama gibi bir durumla karşı karşıyayız. Böyle bir durumun yaratacağı etki, bu üç sayıda bıraktığımız etkiyle doğru orantıda olduğundan, bu yazdığım yazı da var olan "orantıyı" tam olarak desteklemektedir. İşte üç sayıdır bu halde olmamızın sebebini anlamış oldunuz umarım...Ama biz hala buralardayız ve bizi destekleyen hala bir kaç güzide insan var. Bunların desteğinin devamlı bir şekilde süreceğinden en ufak bir kuşkum yok. Diğer "fotokopi" mantığında olanlar ise hala durumumuzu idrak edememe gibi bir salaklık sergileyeceklerse 1-Sakın benim karşıma çıkıp böyle aptallıklar yapmasınlar, 2-Siktirsinler bu dergiyi renkli olana kadar almasınlar...Zaten bu renk seven kişiler batırmadımı diğer güzelim dergileri? Efendim duymadım?...

Evet bu ayda lanet kustum anasını satayım ama gerçekten çok sinir bozucu durumlarla karşı karşıya kalmam benim suçum değil. Bir ay da şurada size güzel haberler vermek istiyorum ama gel gör ki bu saçma sapan olaylar-insanlar topluluğu benim peşimi kovalamayı bir türlü bırakmıyor.

Neyse işte sıkıcı bir yazının daha sonuna geldik. Siz bu satırları okurken ben büyük bir ihtimalle yeni yazılar peşinde koşturup, matbaadan yeni fiyatta anlaşma konusunda savaş veriyor olacağım. Derginin Fotokopi olmadığını inanmaları için renkli olmasını bekleyen kişileri ilgilendirmeyen bu dergi, gerçekten Amiga'ya ve onunla ilgili bir dergiye bağımlı olanların ve içinde bulunduğumuz olumsuz durumu algılayanların alıp okuması gereken bir dergi olma ünvanını kazanıyor doğal olarak. Diğer 'fotokopi' mantıklı kişiler kafalarını iki bacaklarının arasından çıkarmasını öğrenmedikten sonra hiçbir ilerleme kaydedemeyeceğimizi millet olarak oturup sağlıklı bir şekilde düşünemessek, daha çooook fotokopi mantıkları üretiriz. Tabii bu durumun sonucu da aynen yukardaki şahısın muhteşem sıçışı veya fotokopi kağıdı gibi tek boyutlu olur. Lütfen yıllardır süregelen bu genetik facia'dan kurtulup olayları daha mantıklı düşünelim. Saçma sapan kulaktan dolma ve hiçbir tutarlı yanı olmayan boş söylentileri, hatırlamak istemeyeceğimiz beynimizin en derin yerlerine atalım. İnanın ki kazanan hepimiz olacağız.

" Bilgisiz bir kimse savaş davuluna benzer, bol gürültülü ama içi boş..."

ZEBANİ

İÇİNDEKİLER

PIXEL ÜSTADI 6

"Pixel üstadı her zamanki gibi yine sizlere grafik dünyasından sesleniyor..."

COMPUTER MUSIC 7

"Müzik sayfası bu ay teröristlerce basıldı. Artık Zebani yerine başkası var"

RAY - TRACE 8

" Bırakın artık 2 boyutta kalmayı, kafanızı dışarı çıkarın biraz, boyut katın"

OMAY'LA AMOS 10

"Oyun yapmak artık çok kolay. Uyuşuk yazar artık tam faliyete geçti, sıkı durun"

DOKTOR CHIP 11

"Amiganızın dizginlerini elinizden kaçırdıysanız bir doktora ihtiyacınız var demek

UTILITY 12

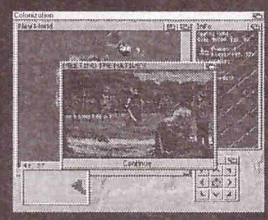
"Bunlardan kurtulmak yok ama dertlerden kurtulmak için bunlara ihtiyaç var..."

ZEBANİ ZONE 14

"Bu lanet herif yine çıldırdı. okurken dikkatli olun..."

OYUNLAR 16

* Voyage of Discovery
* High Seas Trader
* M. United the Double
* Tomcat
* Lollypop
* Tower Of Souls
* Virocop
* Arcade Snooker
* Colonization
* Ultimate Soccer
* Relics of...



COLONIZATION

HIGH SEAS

Bu ay oyunlar kanlı-canlı, mutlaka oynanmalı bence!!!

YAZI - DİZİ 29

"Yine Escom ve yine Amiga. Yeni modelleri ve Amiga'nın geleceğini merak edenlere.."

KOMMODOR ABİ 31

" Çok sevdiğiniz çılgın karakter, yine sizlerle. uyarıyoruz fazla takılmayın.."

ÇİZGİ ROMAN 32

" Turbo'nun şaheserleri bitmek bilmiyor. Yine çizdi.."

ÖNCE ÖZETLER

HAZIRLAYAN
SUNAN
*ZEBANİ

PRIMAL RAGE

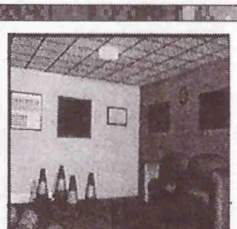
Şimdiye kadar oynadığınız kavga oyunlarını bir gözden geçirin. Bu oyunlarda daha çok insan denen fani yaratıkla birlikte robot, garip yaratıklar, at, eşşek, kedi, köpek gibi bir sürü şeyle dövüştünüz. Ama hiç dinazorla dövüştünüzmü? İşte Primal rage size bu fırsatı sağlıyor. 7 ayrı dinazordan birisini seçiyorsunuz ve gayet kanlı-bağırsaklı bir vahşete başlıyorsunuz, hemde ne vahşet. Birbirinden vahşi sahneler eşliğinde tarih öncesine bir yolculuk yaparken, o çağlardaki dinazorların nasıl kardeş kardeş! yaşadığına da tanık oluyorsunuz. Oyun çok yakında piyasaya sürülecek ve büyük bir ihtimalle tüm A migalarda çalışacak. Oyunun en iyi özelliklerinden birisi de grafiklerin aynen arcade versiyonundaki gibi büyük ve çok renkli olması. Daha ne diyelim abi, Jurassic park'dan bu yana dinazorlarla içli dışlı olduk, oyun gelince alınması farz gibi birşey...

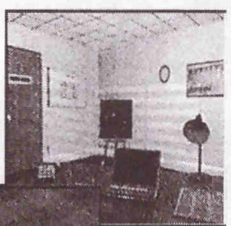
WHEEL SPIN

Şimdi bir oyun yapılıp başarılı olur da arkasından taklitleri gelmez mi? tabii ki gelir. Bu her zaman böyle olmuştur. Yeni bir oyun yapılır ve birkaç özellik eklenerek daha iyi olduğu savunulur. Ama genel de hayal kırıklığı yaratır. Son çıkan araba yarışı Skidmarks 2'yi hatırlıyorsunuz heralde. İşte şimdi çıkacak araba yarışı da aynen ondan taklit. Oyunun ismi: Wheel Spin. Fakat bu oyunun daha değişik birkaç özelliği var mesela bazı track ve arka plan grafiklerin 3D olması, 2 veya 4 kişinin aynı anda kapışıyor olması (skidmarkta 8 kişiye kadar oynayabiliyordunuz), bir sürü track, kamyon, araba, yol olması ve araçların geliştiriliyor olması insanı, "vay be, acaba nasıl" dedirtecek kadar merakta bırakıyor ve bunları okuyanın içinde oyunun iyi olacağına dair bir işaret oluşuyor. Üstelik bu tür oyunları seviyorsanız 4 gözle beklemeye başlıyorsunuz. Sonuçta biz de bekliyoruz. Çıkınca ak göt kara göt belli olacak. Wheel Spin'i son günlerde iyi oyunlara imzasını atan Black Legend hazırlıyor. Bu oyunun grafik ve animasyonlarının süper olacağını tahmin etmekteyim. Bence oyunu bekleyin, alın ve ondan sonra da deliler gibi oynayın...Kimbilir belki de Skidmars 2'nin pabucunu dama atabilir...

STAR CRUSADER

İnsanoğlunun en büyük hayallerinden birisi uzayda koloniler kurup yaşamaktır. Bu uğurda ne kadar araştırma yapılırsa yapılsın kurulacak ilk yaşama sistemi için bile bence 100-200 yıl gerekmektedir. Aslında uzayda yaşamı en çok merak edenlerden biriside benim. Ne bileyim uzayın o kasvetli ve ürkütücü havası (aslında hava yok ama anlayın işte) beni her zaman kendine çekmiştir. Hem düşünsenize ne kadar huzurlu bir ortam. Ama merak etmeyin insanoğlunun iğrenç tutkuları orayı da mahvetmeye yetecektir. Neyse bunlar başka zaman konuşulacak konular biz gelelim esas meseleye: Star crusader daha çok Wing Commander'a benzeyen Space simulation tipinde bir oyun. Bir kolonininiz var ve yapacağınız şey bu koloniyi yaşatmak ve tabii ki düşmanlarla savaşmak, öyle rahat rahat yaşamak kime kısmet olmuş. Tabii bunu yaparken size verilen görevleri de başarmak zorundasınız ve toplam 100 tane görev var. Oyun daha çok 3D grafiklerle donatılmış. Ayrıca savaş sahnelerinde de çok güzel 3D animasyonlar var ve oldukca hızlı. Tabii bu özelliklerin A500'de olacağını söylesem yalan söylemiş olurum. Bu tip şeylerin hepsi A1200 için hazırlanıyor ve 500 versiyonu için böyle birşey söz konusu değil. Olamaz da zaten. Bence bu oyun süper olacak arkadaşlar, hemen bir A1200 alın veya aldırtın. Bu oyun için değer...



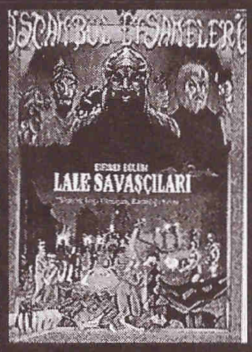


PLAYER MANAGER 2

Amiga da en çok oynanan menejerlik oyunu Player Manager'i hatırlamayanınız yoktur herhalde. Aylardır hararetle beklediğimiz Player manager 2 hala çıkmadı anasını satayım. Halbuki reklamlara göre çoktan çıkması gerekiyordu. Galiba Anco'daki hıyarlar yeni sezonu bekliyorlar. Zaten piyasada şu sıralar ıvır zıvır bir sürü menejerlik oyunu var. Bu furyanın bitmesini bekliyor olabilirler ama biz sıkıldık yav, bir an önce gelsinde oynayalım. Üstelik ne kadar güzel özellikleri varmış. Bir menejerin yapacağı tüm şeyleri oyuna dahil etmişler ve bunun yanısıra bir dolu yeni özellikler de eklemişler. Anco öyle diyo...Biz de diyoruz ki ey Anco, çabuk oyunu çıkar ve Türkiyeye getir. Yoksa Anco Manco tanımam herANCOrum bi tane...Sinir ettiniz ulan...

Grafiklerin güzelliğine bakın. Ancak bir türlü çıkmadı.

İSTANBUL EFSANELERİ



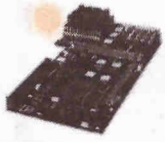
Sonunda tüm dünyada hararetle beklenen İstanbul efsaneleri, efsane olmadan piyasaya çıktı. Umut tarlalarındaki Silicon Worx denilen çiftçiler! tarafından çıkarılan oyunda, İstanbulu ele geçirmeye çalışan karanlık güçlere karşı bir avuç kahramanın görkemli ve trajedik öyküsü anlatılıyor. Yok lan bu açıklama film tanıtımı gibi oldu. Neyse, oyun Türkiyede ilk defa denenen FRP türünde bir oyun. Ama bunda garip ırklar, kılıçlar, büyüler, kalkanlar ve tarih öncesi fantastik yaratıklar yok. Onun yerine Maganda, Lavuk, İrospa! gibi ırklarla beraber Kısa zopa, Lale, Şişe, Levye, Cetvel, Mezura, Terlik, Kazma, tornavida gibi silahlar var. Bu fiziksel yönden zarar veren silahlardan başka bir de Anten, Allah belanızı versin, uyu da büyü Hırbo, Şerefsizler, Körolasıca ve Lan ipnalaar gibi Vecize denen ve Maddi-Manevi yönden zarar veren silahlar da var. Bunları düşmanınızın suratına tükürür gibi söylerseniz bir hayli avantajlı duruma geçiyorsunuz. Oyunda 4 kişilik bir takım kurarak İstanbulun en tehlikeli dehlizlerinde cirit atarken binbir tehlike ve tuzakla boğuşarak hayatın farklı yönlerini keşfedip müthiş bir macera serisi yaşıyorsunuz. İstanbulun Newyork'dan daha tehlikeli olduğunu görmek isteyenler için oldukca eğlenceli ve zevkli bir FRP oyunu İstanbul efsaneleri. Üstelik ne zamandan beri Türkçe orijinal Oyun çıkmayan Türkiyede, İstanbul Efsanelerinin cesurca bir adım olduğunu düşünüyorum. Bu yüzden Siliconian'lıları! bu hareketlerinden dolayı kutluyorum. Orijinal oyun piyasasının tekrar canlanmasını sağlayacak bu oyunu alıp oynamak, Amigası olan her Türk evladının yerine getirmesi gereken önemli bir misyondur. Bu misyonu yerine getirirken lütfen art niyetli yollara başvurmayın. Çok cüzi bir miktar ödeyerek alacağınız bu oyun, gerçekten oyundaki gibi bir avuç kahramandan oluşmuş bir emektar topluluğunun, bu piyasa için birşeyler yapmış olduklarının somut bir kanıtıdır. Yapılan onca emeği, sırf 5-10 lira daha ucuz diye kopya yaptırarak dinamitlemeyin lütfen. Bu oyunu hakkıyla gidin alın. Üstelik cicili bicili kutusu, 2 disketi ve mizah dergilerinden daha komik olan kullanım kılavuzuyla birlikte satılan bu oyunu alıp afiyetle oynayabilirsiniz...Çünkü buna değer. Bu arada oyunu almak isteyipte bulamayanlar aşağıdaki Silicon Worx'ün adresine başvurarak oyunu temin edebilirler:
Akıncı Bayırı sok. Engin apt. 18/2 MECİDİYEKÖY-İSTANBUL

CYBERSTORM

Artık hayatınıza hız katmanın zamanı geldi. Daha doğrusu Bilgisayarınıza hız katmanın zamanı geldi. Ne demek mi istiyorum? Ben Cyberstorm 060'dan bahsediyorum. Bir A4000'i olupda makinasını daha da hızlandırmak isteyenlere sesleniyorum. Evet şu anda Cyberstorm seri olarak üretilip satışa sunulmaya başlandı. Kart kelimenin tam anlamıyla canavar gibi (tabii bu göreceli bir kavram). Alıyorsunuz bir tane, takıyorsunuz bir A4000'e ve o da başlıyor gösteriye. Kart A4000'nin CPU'suna yerleştiriliyor. Ayrıca kartın üzerinde boş birkaç slot da var, bu slotlara diğer Hardware'ler yerleştirilebiliyor. Kartın üzerinde ayrıca 4 tane SIMM soketi var, bu soketlere de 4, 8, 16 veya 32 MB'lık SIMM'ler eklenebilir. Tabii fazladan takılacak SIMM ram'lerin kartın performansını fazlasıyla artıracağını da unutmayın. Ayrıca bu kartı taktıktan sonra Render yapma zevkiniz iki kat (veya ikiyüz kat) daha artacaktır umarım. Sizin anlayacağınız Cyberstorm iyi bir kart ama ben yinede -eğer almayı düşünüyorsanız- ihtiyatlı davranın derim. Çünkü bir dolu para verip de ondan sonra beğenmesseniz vay halinize. Üstelik derdinizi gavura anlatmanızda oldukca zor. Pek tabii ki bu kart perşembe pazarında satılmıyor. Bunu satan şirketin ismi: Phase 5. Eğer ilgilenmek istiyorsanız size telefon numarasını vereyim bir konuşun. Ama dikkatli olun demo şansınız çok az. Ya alacaksınız, ya da alacaksınız.

İşte telefon numarası: 01773 836781.

060



KISA KISA

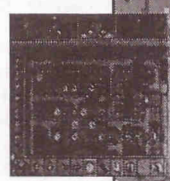
* Şu sıralar şeyinizi sallasanız menejerlik oyunlarına çarpıyor. Ne yani haksızmıyım? Hayır bu durumun oluşması için bir sebepte yok. Ya firmalar bizim bilmediğimiz bir kolay yol bulmuşlar yada piyasada menejerlik oyunlarına fazlasıyla talep var. Bu tip oyunların olması tabii ki sevindirici ama her önüne gelen zırt pırt menejerlik oyunu çıkarıyor abi. İşte bunun son örneği Tactical Manager 2. Bu oyunun da aynen diğerleri gibi olacağını tahmin ediyorum çünkü bu tip oyunlarda yapılabilecek pek fazla bir yenilik yok. Çünkü zaten diğer firmalar olabilecek tüm varyasyonları denediler. Bazıları gayet başarılı. Bakalım bu oyun da diğerlerinin yanında nasıl duracak. Pek yakında çıkacak meraklanmayın...

Tactical Manager

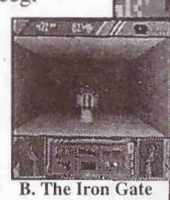
* Bir avuç polis gelecekteki bir kaos'u durdurmak için harekete geçer. Bu polisler yaptığı bütün hareketleri düşünerek yapmak zorundadır. Yoksa durum hüsrandır...Düşünüyorum da bir gazetenin televizyon sayfasının film açıklamalarını bana vermiş olsalardı tahmin ediyorum 1. baskıdan sonra işten kovulurdum. Yukarıdaki açıklama bunu doğruluyor (bana göre). Ama ne yapayım konu böyle. Vulcan diye bir firma bir oyun yapmış ve ismini Time Keepers koyarak böyle bir konu oluşturmuş. Üstelik oyunun gidişatının konuyla alakası yokmuş çünkü oyun aynen valhalla da olduğu gibi Puzzle imiş...Ve dediklerine göre çok yakında piyasaya çıkıyormuş...Abi beni kovmayın 8 çocuğum var, acıyın.

Power House

* Pis bir kapitalist olarak yüksek kazançlı şirketler kurup bolca para kaldırmak ve bu arada dünyanın içine-dışına sıçmak istiyorsanız, Impression'nın son oyunu olan Power House tam size göre demektir. Bu oyunda gözünü para hırsı bürümüş hırslı-alçak-acımasız-zeki-üçkağıtçı-kıç yalayıcı-ikiyüzlü-küstah-bencil-paranoyak şizoid ve bolca paralı bir tipi canlandırıyorsunuz. "Bu kadar çok sıfatı bir arada görmek için bu oyunu oynamak isterim" diyorsanız Powerhouse'u hararetle bekleyin ve oynadıktan sonra hemen yok edin...Dünyanın daha masum insanlara ihtiyacı var...Tabii bir A1200'e de ihtiyaç var (alın bir tane)...


Time Keepers

* Şu sıralar Doom benzeri bir çok oyun ya teker teker piyasaya çıkıyor ya da hazırlanıyor. Bu durumun son örneklerinden olan Behind the Iron Gates çok yakında bilgisayarlarımızda fırtınalar estirecek gibi görünüyor. Yine çok ilginç mahzenler, bitmeyecekmiş gibi gelen ucsuz bucaksız tüneller, insan hayalinin yarattığı muhteşem ve aynı oranda iğrenç yaratıklar ve günümüz teknolojisinin belkide hiçbir zaman üretemeyeceği ultra-mega silahlar; kısacası katliama hazırlanın...(tekrarlıyorum bir A1200 almanız şart,çünkü son ve en süper oyunlar artık A1200 için yapılıyor. Geleceği hissedin ve bir A1200 alın...)


B. The Iron Gate

* Süper firma Team 17 ile Ocean evlendi. Bir yastıkta kocasınlar demeden önce, Team 17 artık yapacağı oyunların pazarlamasını Ocean'a devrettiğini açıkladı. Bu süpriz hareketin sebebi ise Ocean'nın dünya çapındaki dev pazarlama ağı olduğu kulaklarımıza söküldü. Daha ne diyelim onlar ermiş muradına biz çıkalım hep aynı yere, hep aynı yere...

* İndiana Jones tipinde bir Adventure oyunu oynamak isteyenler şu ismi unutmasınlar: Flight of The Amazon Queen. Oyun 1940'larda geçen süper bir macerayı içeriyor. Yine gezilecek bir sürü yer ve çözülecek bir dolu bulmaca var. Eee artık kafaları çalıştırmanın zamanı geldi bile. Hep joystiği kullanarak onu bunu vurmanıza gerek yok dimi? Hayatı akıcı kılmak için değişik maceralara atılmak gerekir. Köhne ve heyecansız bir hayat yaşadığınız sürece sonunuz teorik olarak ahırda otlamakta olan bir öküzden farksız olur (bence). Hayatı aptalca bir şekilde sağa sola giden bir sarkaç gibi düşünmeyin. Ufkunuzu daima geniş tutun. Aman ben ne diyorum yaa; benim filozof ağzım bi açıldımı bir daha durmaz, siz en iyisi bu güzel oyunu alın ve kudurun...

PIXEL Üstadı

Pixel kafalı üstadınız yine sizlerle birlikte grafik dünyasının zor, zahmetli ama zevkli dünyasında yol almaya devam ediyor. Resim yapmaya yeteneğiniz olmasa bile burada vereceğim çok değerli profesyonel 'Trick' lerle siz de usta birer grafiker olup çıkacaksınız. Artık resim yapamamak genlerinizden çıkıp parmaklarınızın ucunda hünerli bir şekle bürünecek. Yapmanız gereken tek şey pixel kafalı üstadınızı takip etmek ve yine takip etmek. hadi bakalım.

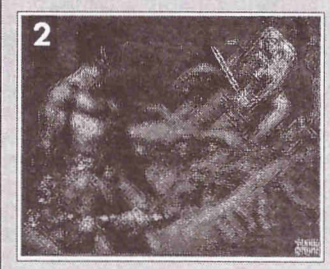
Selam Usta grafikerler. Resimlerle aranız nasıl gidiyor bakalım? Umarım iyi gidiyordur. Verdiğim ilginç ve ufak teknikler sayesinde daha da iyi gidecek merak etmeyin. Bu ay kısa bir teknik vermek yerine geçenlerde oturup uğraştığım ve çok zevk aldığım bir paint programının güzel ve etkileyivi efektlerini tanıtmak istiyorum. Bu paint programının ismi: *PERSONEL PAINT.* Personel paint geçen yıl çıkan, AMIGA 500 ve 1200'de kullanılan en iyi efekt ve paint programlarından biridir.Bu ay sizlere bu programın özelliklerini tanıtacağım. Önce efektler nedir onları bir kısaca anlayalım: AMIGA bu konuya biraz uzak kaldı. İlk paint programlarında bu tarz bölümler yoktu. Efektler, var olan yapılmış yada dış kaynaklardan dijitize edilmiş resimleri işlemeye yarar yani bunları olduğundan farklı bir şekilde kullanmamıza yarar. Multimedia devrinin başlaması ile bu tarz programlar oldukça çoğaldı. Genellikle televizyon kanallarında bu tarz görüntüler görüyoruz. Taş bir zemin üzerine kaplanmış görüntüler, yada değişik boyalar ile yapılmış resimler gibi. İşte bu şekilde elimizdeki grafikleri kullanarak bir şeyler yaratmak istiyorsanız Personel paint sizin için biçilmiş kaftan. İsterseniz işe önce efektleri öğrenerek başlayalım:

RISE: Resim üzerindeki parlak renkleri keskinleştirir. *SHARPEN:* Rise'a benziyen bir efekt ama etkisi ondan daha az. Genelde önce bunu kullanmanızı tavsiye ederim. Rise'i kullanmak isterseniz bunu da denemelisiniz çünkü bazen bu Rise'dan daha iyi sonuç veriyor. *WATERCOLOR:* Ekrandaki resmi suluboya ile yapılmış hale getirir. Özelikle fazla detaylı olmayan resimlerde iyi sonuç verir. *OBLIQUE:* Watercolor ile aynı özelliktedir ama bunda fırça darbeleri aynı yöne doğru yapılmış gibi bir hava verir. Ötekinden daha düzenlidir. *TINT:* Renkler arasındaki geçişleri minimum da tutarak yapar. *BLUR:* Renkler arasındaki geçişleri yumuşatan bir efekttir. Benzer bir fonksiyonu DELUXE PAINT'te smooth diye hatırlıyoruz. Net alanları yumuşatmak yada resmin detayını azaltmak için kullanılır. *EMBOSS:* Grafiği bir taşın üzerindeymiş gibi yapar. Özelikle fazla detaylı olmayan resimlerde iyi sonuç verir. *RANDOM:* Renklerin arasına dağınık pixeller koyarak geçişleri yapar. Şu aralar yabancı televizyon kanallarında çok kullanılan bir efekttir. *SHARP:* Parlak tonları kullanıldığı bölgelerde çoklaştırarak yayar. Böylelikle resminiz bir anda normalden daha parlak bir hale gelir. *TEXTURE:* Resminizi bir zeminin üzerine yapılmış gibi yapar. Zemini bir hasır etkisinde baştan boyar. *NEGATİVE:* Resminizi netagif hale getirir.

Şimdi bu efektlerin bazılarının kullanıldığı bir resim görüyorsunuz. Burada 1. bölümde resmin normal halini, 2. Bölümde Texture efektli halini, 3. bölümde Water oblique efektinin uygulanmış halini ve 4. Bölümde ise Emboss yapılmış halini görüyorsunuz.
İşte ana efektler bunlar. Bunların yanı sıra resimleri çeşitli tram türleri ile tek renk haline getiren fonksiyonlarda mevcut. Bunlar genelde kullanımı çok basit olduğu için yazmıyorum.
Evet sizin de gördüğünüz gibi (veya göreceğiniz gibi) personel paint'in efektleri gayet güzel. Bir paint programı için bence çok önemli bir iş başarılmış. Üstelik programın son 6.1 versiyonunda bu efektleri kullanarak animasyon bile yapabilirsiniz. Bence bu programı mutlaka edinin. Bu arada Deluxe paint 5'de de gayet güzel özellikler var. Bunları henüz keşfetme aşamasında olduğum için açıklamsını daha sonra yapacağım. Biraz daha sabır. Evet artık ayrılma zamanı. Gelecek ay tekrar sizlerle olmak üzere hepinize bol pixelli günler dilerim.
Hoşcakalın.

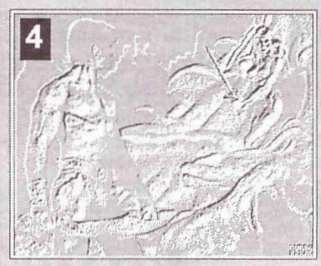
EFEKTLER

NORMAL
Bu resmimizin normal hali. biraz sonra efekt katılarak değişecek..



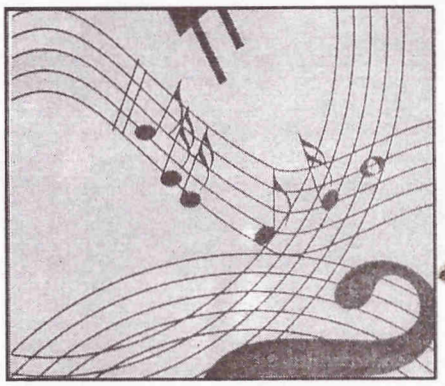
TEXTURE
Şimdiki hali ise programın kattığı bir texture. Oldukca değişik gibi..

WATER O.
Bu efektte ise suluboya etkisi görülüyor. animasyonu harika oluyor...



EMBOSS
İşte en etkili efekt. Burada resmin kabartılmış halini görüyoruz...

COMPUTER MUSIC



Bu ay müzik sayfası efektlerle dolu. Müzik yapmanın inceliklerini öğrenmek için bu efektler çok önemli bir yer tutuyor. sayfanın yeni sahibi Edge gecesini gündüzüne katıp bol bol alıştırma yaptı ve şimdi sizler için iş başına geçti. Buyrun...

Merhaba millet ! Bundan sonra Zebani'nin kaldığı yerden ben devam edeceğim (eee müzisyen müziğini, renderer ray-trace'ini yapmalı dimi Zebani). Bu ay protracker'ın ana (ve can alıcı) efekt ve komutlarına bir göz atacağız (aslında göz değil kafa! eğilme taktiği için teşekkürler Gökçe!)
Ve evet işte liste...
0 normal veya arpej nota seçimi
1 pitch slayt +
2 pitch slayt -
3 ton portamento
4 vibrato
5 ton portamento + ses slayt
6 vibrato + ses slayt
7 tremolo
8 görevi yokkkk!
9 sample offset ayarı
A ses slayt
B mezúr atlama
C ses şiddet ayarı
D mezúr kesme
E extra efektler (ayrıca bahsedeceğim = EDGE)
F vuruş hız ayarı (mezür akış hız ayarı) efektleri yazdık,şimdi sıra kullanımına geldi.
Efekt no 0 -> normal / arpej çalım.
kullanımı:0xy X=ilk yarım nota
Y=ikinci yarım nota
Bu efekt major ve minör tonları elde etmek için kullanılır.Mesela
Do Major elde etmek için klavyemizden do,mi ve sol'e aynı anda basmamız gerekir. Yani do notasına 1 dersek, do majör için 1+4+7 formülümü uygulayacağız. Bu ProTracker'da da aynen böyle; yani majör tonlar için X ve Y'nin yerine 4 ve 7 yazacağız. Minör tonlar içinde aynı şekilde, fakat bu sefer 1+3+7 formülünü uygulayacağız.
Efekt no 1 -> pitch slayt+
kullanımı 1xx X=slayt hızı
Bu efekt birçok klavyede bulunan pitch tuşunun karşılığıdır.Ve de sample pitchini yukarı kaydırmaya yarar. Fakat Si(3.oktav)'den yukarı kaydıramazsınız.
Efekt no 2-> pitch slayt-
Görev olarak önceki efektin tersi. Yani sample pitchini aşağı kaydırmaya yarıyor.(Bkz Efekt 1)
Efekt no 3 -> tone portamento (ton slayt)
kullanımı kayılacak nota+3+xx X=slayt hızı
Bu komut ile otomatik olarak bir önceki notadan sonraki notaya yumuşak bir geçiş yaparsınız Mesela...
A-200000
C-300305 burada C geçiş yapılacak olan nota,3 komut,5 ise slayt hızıdır.
Efekt no 4 -> vibrato
kullanımı vibrasyon derecesi+4+vibrasyon derinliği
Bu komut ile seste bir vibrasyon meydana getirirsiniz.
Efekt 5 -> tone portamento+ses slayt
kullanımı 5+ses düşürme hızı+ses yükseltme hızı
Mesela C-300505 burada 5 ses düşürme hızıdır.
C-300540 burada ise 4 ses yükseltme hızıdır.
Efekt 6 -> vibrato+ses slayt
kullanımı 6+ses düşürme hızı+ses yükseltme hızı
Mesela C-300605 burada 5 ses düşürme hızıdır.
C-300640 burada 4 ses yükseltme hızıdır.
Efekt 7 -> tremolo
kullanımı 7+tremolo derecesi+tremolo derinliği
Örneğin C-300794 burada 7 komuttur.9 tremolo derecesi,4 tremolo derinliğidir.Bu efektle tıpkı madolin çalarken seste meydana gelen vibrasyona benzer bir tını elde edersiniz.
Efekt 9 -> sample offset ayarı
kullanımı 9+sample offset
Bu komut sample'ı belli bir yerden itibaren çalmaya yarar.
Örneğin C-300923 sample'ı $2300 itibaren çaldırır.
Efekt A -> ses slayt
kullanımı A+yükselme hızı+alçalma hızı
Bu komut sayesinde sesi belli bir tempo ile alçaltıp ,yükseltebilirsiniz.
C-305A20 burada 2 sesi düşürme hızıdır.
C-305A03 burada ise 3 sesi yükseltme hızıdır.
Efekt B -> mezür atlatma
kullanımı B+atlanacak mezür(hexadecimal olarak)
Bu komut bir mezürün ortasından başka bir mezüre atlamaya yarar.
Mesela C-300B04 burada 4 ile 4.mezüre atlanır.
Efekt C -> ses şiddet ayarı
kullanımı C+ses şiddet derecesi
C-300C30 burada 30 ses şiddetidir.(Max.40)
Efekt D -> mezür kesme
kullanımı D+mezür pozisyonu
Bu komut sïradaki mezúrún belli bir yerinden başlamaya yarar.
C-300D32 Burada atalama pozisyonu 32'dir.Program 32.mezür pozisyonundan itibaren çalmaya devam edecektir.
Efekt E -> Extra efektler
bunlar 20 kadar farklı efekttir.ilerde bahsedeceğim.
Efekt F -> vuruş hız ayarı
kullanïmï F+akïø hïzï
Bu komut müziğin akış hızını belirler.Vblank:1-FF CIA:1-1F vede CIA:20-FF (beat hızını ayarlar!) C-300F60 şeklinde kullanılır.
Oh be bitti. Bu aylıkta bu kadar. Hepizin birşeyler kaptığını ümit ediyorum. Örnekleri uygulamanızı tavsiye ederim (bu yolla daha rahat anlayabilirsiniz).
Ve bir tavsiye daha...birgün kavga etmeniz gerekirse eğilme taktiğini uygulayın (Gökçe...hihoho Nike'li adam nasıldı ama...).
Evet benden bu kadar. Gelecek ay (BAY) E komutlarına bir göz atacağız. Ha bu arada bir probleminiz olursa (ne olursa...?) bana yazın. Hatta birkaç örnek bile yollayabilirim.(modülistan adında dehset bir arşivim vardır da övünmek gibi olsun!). Adresim MERT YÜCEL Eski Üsküdar Yolu 10/25 81120 Kozyatağı/İstanbul. Bye 4 now fellas...C Ya Later (in hell if possible !) Not: saçma şeyler yazmayın...teşhir edip dumur edirim ha ona göre...!

Editörden dipnot: Gördüğünüz gibi bu ayki müzik sayfasını EDGE denen herife verdik. Benim yaşlı kalbim artık sıkı tempo nedeniyle iyice gevşedi. Bu adam da baktım müzik filan yapıyor, dedim "gel lan bakiyim buraya şu müzik sayfasını yaz". İtiraz etmesine gerek kalmadan kendisini klavyenin başında yazı yazarken buldu. Sözün özü, bundan sonra müzik sayfası bu lanet herife emanet. Umarım herşey yolunda gider...ZEBANİ

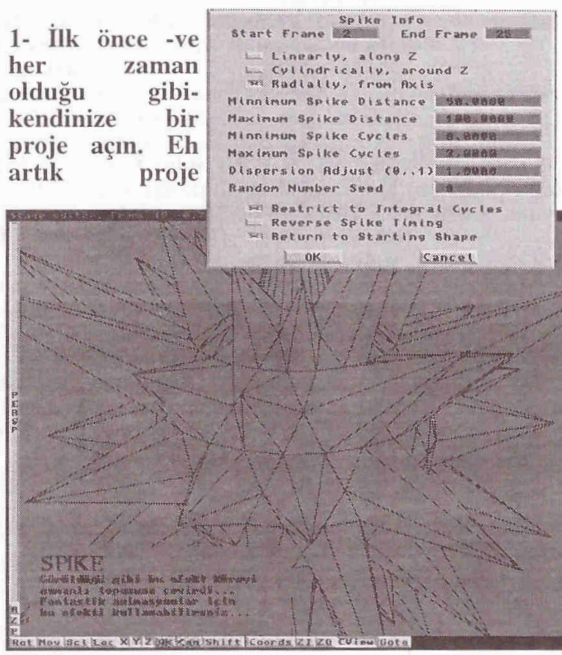
RAY TRACE

Detail editor: Pick Groups

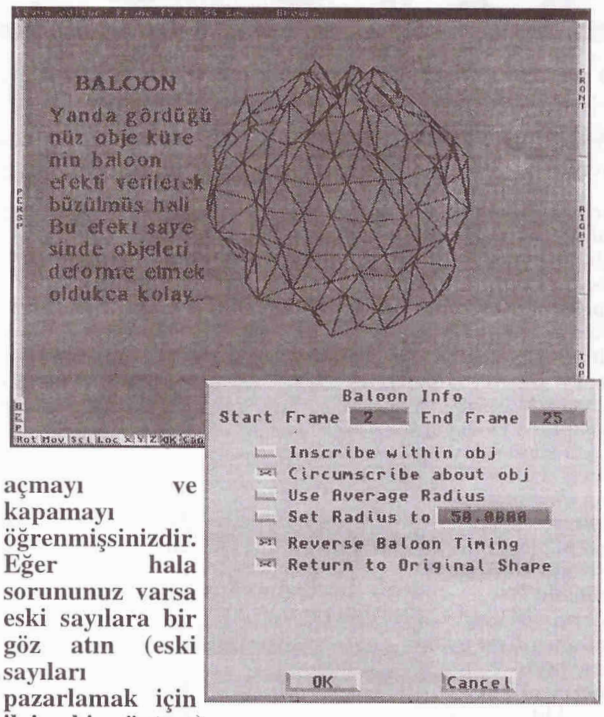
Merhaba arkadaşlar, herkese selamlar. Nasılsınız bakalım? Ray-Trace nâsıl gidiyor? Durun ben söyleyeyim: Gitmiyor. Tabii bu sadece tahmin.Umarım herşey yolundadır. Büyük bir ihtimalle geçen sayılarda verdiğimiz örnekleri inceleyerek ve kendinizde bir şeyler yaparak programa gün geçtikce alışıyorsunuz. Ve yanılmıyorsam büyük zevk alarak bu programla çalışıyorsunuz (olumsuz sesleri de duyar gibiyim). Pek tabii ki bu işlere yeni başlayan kişiler sorunlarla karşılaşacaktır. Öyle pek kolay değildir Ray-Trace'le uğraşmak.
Evet bu ay sizlere Imagine 3.1'in yeni birkaç efektini tanıtmak istiyorum. Bu efektler: Baloon, Spike ve Sway. Bu efektleri kullanarak çok değişik ve ilginç animasyonlar yaratabilirsiniz. Aslında İmagine'nin en iyi yanlarından birisi de bu efektler. Bu efektker hazır olarak programcı tarafından yazıldığı için size sadece kullanmak kalıyor. Diğer programlarda (mesela Lightwave ve Real'da) bu tür efektler olmayıp programcı bu efektleri yaratmak için arexx desteği koymuş. Tabii Arexx dilini biliyorsanız kendinize süper efektler yaratabilirsiniz. Bunların da avantajı bu ama güzel bir efekt yazacak kadar arexxii öğrenmeniz demek zaman açısından en az 1 yılınızın gitmesi demek. Neyse biz şimdi geçelim yeni dersimize:

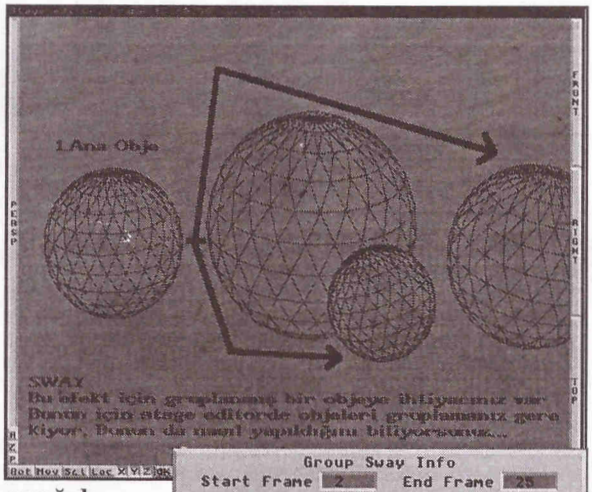
EFEKTLER DÜNYASINDA GEZİNTİ PROJESİ

1- İlk önce -ve her zaman olduğu gibi- kendinize bir proje açın. Eh artık proje açmayı ve kapamayı öğrenmişsinizdir. Eğer hala sorununuz varsa eski sayılara bir göz atın (eski sayıları pazarlamak için ilginç bir yöntem).



2- Şimdi Detail Editor'e girip sağ alttaki ikonlardan 'Prim'e basın. Burada 'Sphere'i seçin ve requester'daki değerleri değiştirmeden ok'a basın. Burada sphere'i seçmemizin amacı efektleri basitce bunun üzerinde uygulayacak olmamız. Yani efektlerimiz için 'sphere' bizim kobayımız oluyor.
3- Şimdi bu objeyi projenizin içindeki 'objects' directory'sine save edip Action editor'e geçin.
4- Burada efektlerin animasyon halini görebilmemiz için kare sayısını belirtmemiz gerekiyor. Şimdi sol üstteki frame yazan yere 25 sayısını girin. Bundan sonra işimiz save changes yapıp Stage editor'e geçmek...
5- Şimdi stage editor'deyiz. Burada save ettiğiniz objeyi yükleyin. Ayrıca objeye ait hiçbir değeri değiştirmeyin. Bu arada display pull-down menüsünden 'Camera view' ve 'Solid' seçeneklerini aktif hale getirin. Şimdi perspektif penceresinde objenin son halini görmektesiniz. Eğer görünüşü beğenmediyseniz camera ve objenin yeriyle oynayarak istediğiniz bir görüntüyü oluşturabilirsiniz. Evet burada yapacak başka bir şey yok, şimdi tekrar 'save changes' yapıp action editor'e geçin.
6- Burada objenin bulunduğu yere gelin ve



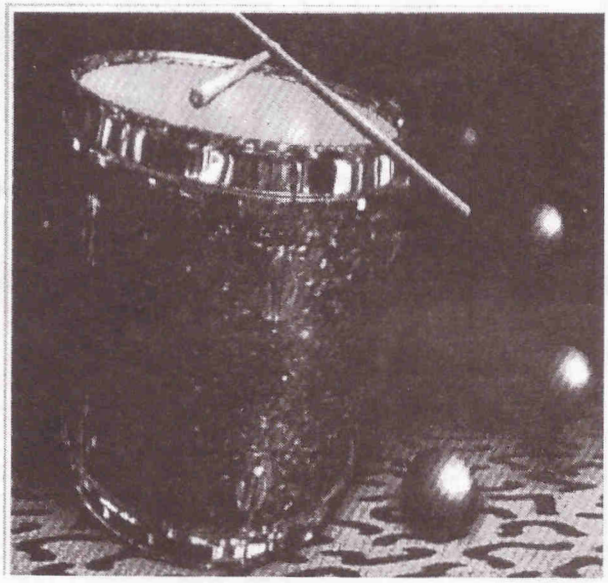


aşşağıda bulunan ikonlardan 'add' olanına klikleyin. Şimdi objeye efekt katmanın zamanı. Bunun için objenin efekt olan bölümünün 2. karesine işaretleyin. Burada efektin başlayacağı kare 2. kare. Şimdi efektin son karesini belirtmek için 25'e gidip klikleyin ve önünüze çıkan requester'dan baloon (veya başka bir tane) efektini işaretleyin. Karşınıza bir requester çıkacaktır. Burada hiçbir değeri değiştirmeyin. Ancak daha sonra değerlerle oynayarak bu efektin daha değişik görünmesini sağlayabilirsiniz. Şimdi 'Save Changes' yapıp tekrar Stage editor'e geçin.

7- Burada ilk iş efektin nasıl olduğunu görmek. Bunun için Animate menüsünden make seçeneğini işaretleyin. önünüze çıkan requester'dan hiçbir şeyi değiştirmeden Enter'a basın. Şimdi program verdiğiniz efektin animasyonunu yapmak için biraz bekleyecektir. Hesaplama bittikten sonra 'play loop' diyerek efektin neye benzediğini görebilirsiniz.

Evet, herhangi bir objeye efekt verip animasyon yapmak gördüğünüz gibi oldukca kolay. Tabii bu arada siz diğer efektleri de deneyebilirsiniz. Bunun için action editor'den aktif olan efekti silip yerine başka efekti koymalısınız. Sayfadaki resimlerde bazı efektlerin değişik halleri görülüyor. İsterseniz objeye 4 efekt birden de katabilirsiniz. Böylece yaptığınız animasyon daha kaliteli olabilir. Bu arada dikkat ettiyseniz objeye bir madde kaplamadık. Ancak isterseniz siz kaplayabilirsiniz. Ben sadece objeye efekt vereceğimiz için diğer konulara girmedim. Evet bu aylık da bu kadar. Zorlandığınız bir konu olursa benimle irtibata geçmeyi unutmayın. Hepinize başarılar. Hoşcakalın.

ZEBANİ



TÜRKİYE'NİN RAYTRACE'CİSİ
TRON BBS
ONLY RAY TRACE
ZENGİN LIGHTWAVE VE
IMAGINE OBJECTS ARŞİVİ
0212.252 85 28
YAKINDA İKİNCİ NODE
VE DAHA ÇOK OBJECTS

OMAY'LA AMOS

CODER OMAY

Merhaba arkadaşlar. Eh artık sonunda AMOS'a başlıyoruz. Geçen ayda anlattığım gibi AMOS'a, AMOS'un temel prensiplerini vererek başlayacağım. Şimdi ilk defa AMOS'a başlayanlar burada kalsınlar, diğerleri ise bu sayılık çıkıp istedikleri yere gidebilirler(yalnız yazının sonunda geri gelsinler çünkü orada önemli birşey söyleyeceğim). Evet, diyelim şimdi aklınıza acaip bir oyun fikri geldi, yapmak için sabırsızlanıyorsunuz ve acele olarak AMOS öğrenip, oyuna başlamayı düşünüyorsunuz.Bu durumdaysanız mutlaka, AMOS'a Deluxe Paint'ten grafik nasıl yükleniyor, sample sesler nasıl kullanılıyor gibi soruların cevaplarını bulmak için uğraşırsunuzdur ve aslında biraz acele ediyorsunuzdur, daha doğrusu eğer bir oyun yapmak istiyorsanız ekrana nasıl grafik basacağım, müzikleri nasıl çaldıracağımdan daha önemli dertleriniz vardır, bunlarda Basic'in ve tüm programlama dillerinin temel yapısı sabitler ve değişkenlerdir. Sabitleri sayılar ve karekterler(yazılar) diye sınıflandırabiliriz.Tüm programınızdaki değişmeyen sayılar'a sabit sayılar denirki bu mantıklıdır.Sabit karekterler(yazılar) veya String'ler ise başı ve sonu " (tırnak) karakteri ile kapatılmış her türlü yazılardır. **"Aslanım benim"**, **"1290"** veya **"Bugün 23 Nisan, neşe doluyor insan"** gibi yazılar String'lere örnektir.**"1290"** örneğinde görüldüğü gibi tırnak içine alınan sayılarda Strings sınıfına girerler. Bunlar görüldüğü gibi çok basit. Gelelim değişkenlere. Diyelim bir shoot'em up oyunu yapıyorsunuz, uzay geminizin 5 hakkı var ve aslanlar gibi önüne geleni vuruyor. Dikkatimizi hak sayısına çevirelim. Mantıklı olarak uzay gemimiz vurulunca, hakkımız azalacak. Bir obje alınca ise hakkımız artacak. Yani hak sayısı sabit durmayacak devamlı değişecek. İşte bunun için hak sayısını, AMOS'a, değişken kavramıyla anlatıyoruz. İlk olarak değişkenimize bir isim veriyoruz.Diyelim değişkenimizin ismi **HAK** olsun. Uzay gemimizin 5 hakkı olduğunu AMOS'a şu şekilde anlatıyoruz:

HAK=5

Evet bu kadar basit. Tabii dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var. Örneğin değişkeninizin adı bir sayıyla veya bir AMOS komutuyla başlamamalı. Yani **4HAK** veya **PRINTHAK** gibi isimler veremiyorsunuz(burada **PRINT** bir AMOS komutu olduğundan dolayı öyle bir isim veremiyorsunuz). Ayrıca değişkeninizde boşluk kullanamıyorsunuz. Boşluk yerine _ (Shift+"-") kullanıyorsunuz. Örneğin **ASLAN_UZAY_GEMİSİNİN_HAK_SAYISI** şeklinde bir değişken ismi vermenize hiçbir mani yok. Son olarakta değişkeninizin isminin uzunluğu 255 karakteri geçmemeli. Zaten, uzun değişken isimleri vermeniz programınızında uzunluğunu arttıracağından, çok uzun isimleri hiç tavsiye etmiyorum. Bu ayrıntılara dikkat ederek değişkenlerinize istediğiniz isimleri verebilirsiniz fakat beni dinlerseniz size tavsiyem uyduruk değişken isimleri yerine konuyla alakalı isimler vermeye dikkat edin(örneğin geminizin hak sayısı değişkeni için **OTURAN_BOĞA** falan demeyin). Gelelim değişken tiplerine.AMOS'ta kullanabileceğiniz üç tip değişken var. İlk değişken tipimiz kesirsiz sayılar(**integers**). Yukarıdaki **HAK** değişkenimiz buna bir örnek. Zaten adından da anlayabileceğimiz gibi 1,2,3 ve bunun gibi sayıları bu değişkenlerle kullanacağız. Bu sayılarda kesir olmayıp, -147,483,648 ile 147,483,648 sayıları arasında herhangibir değer alabiliyorlar (**HAK=12, MERMİ_SAYISI=134, SKOR=3644000** v.b.). İkinci tip değişkenimiz ise kesirli sayılar(**floating points**). Bunlarda adından da anlaşılacağı gibi kesirli sayıları ifade etmekte kullanılıyorlar. Bildiğiniz gibi **integers**'da kesirleri kullanamazsınız. Yani **PI_SAYISI=3.14** diyemezsiniz. Eğer böyle kesirli işlemler yapmak istiyorsanız o zaman şimdiki değişkenimiz olan **floating point** tipini kullanmanız gerekir.Kesirli sayılarla(floating points) yaptığınız işlemler kesirsiz sayılara(integers) göre çok daha yavaş olur.Onun için kesir kullanmanızın gerekmediği durumlarda integers kullanmak çok daha mantıklı olur(örneğin uzay geminizin hak sayısının kesirli olmasına gerek olmadığından orada integers kullandık). Unutmamanız gerek bir önemli noktada kesirli sayılarda değişken isimlerinin sonuna # işareti getirmeniz gerektiği. Böylece bilgisayara **HAK** isimli değişkenin kesirsiz sayı(integer), **PI_SAYISI#** isimli değişkenin kesirli sayı(floating number) olduğunu anlatabilirsiniz. Kesirli sayı değişkenlerine birkaç örnek verirsek:

PI_SAYISI#=3.14
KURUS#=3.5
A#=4.234

Son bir değişkenimiz kaldı. Bu değişkende String değişkeni yani karekter değişkeni. Artık bu kısmı kolay anlayacağınızı düşünerek bunlara örnek veriyorum:

ISIM$="Murad Omay"
NE_DER$="Merhaba arkadaşlar"
DURUM$="3 hakkınız var."

Şimdi bu değişkenlerle ilgili önemli birkaç açıklamayı yaparak bu kısmı noktalayalım.Bilgisayara bir değişkenin karekterdeğişkeni olduğunu anlatabilmek için isminin sonuna **$** işareti koymanız ve karekterin taşıdığı bilgileri " (tırnak) işareti arasına almanız gerekir. Ayrıca iki " işareti arasında kalan karekter sayısıda 65,500 karekteri geçmemeli. Hepinizin anlayacağı gibi bu değişkende ekrana yazı bastırmak(örneğin Adventure oyunlarındaki diyologlar) gibi yazı işlemlerinde kullanılır(ama ilerde anlatacağım komutlarla bu değişkenleri kullanıp bir fonksiyonun türevini bile alabileceksiniz). Evet, sabitleri ve değişkenleri anladığınızı umuyorum.Zaten ilerde örnek programlarda bunları daha iyi anlama olanağı bulacaksınız.

Geldik yazının sonuna. Gelecek ay AMOS Basic'in temel prensiplerini öğrenmeye devam edeceğiz. **Bu arada AMOS'la daha önceden uğraşmaya başlayanların bu temel prensipler bölümünden sıkılmış olabileceklerini düşünerek gelecek aydan itibaren yer kalırsa küçük bir kutuda bazı püf noktaları, kısa programlar veyabazı mektup sorularına cevaplar vermeyi düşünüyorum.** Bunun için aman köşeyi hepten boş vermeyin, en azından sizin bildiğiniz konuları anlatıyor olsam bile, şöyle bir gözden geçirin, bakarsınız işinize yarayacak birşeyler bulursunuz. Son olarak, **ERAY ve HALUK**, çocuklar mektubunuz elime geçti ama köşenin durumunu görüyorsunuz, zaten sorularınızda AMOS'la ilgili olmadığından sorularınızı diğer ilgili arkadaşa ilettim, merak etmeyin. Sonunda bu ayda bitti. **Diyorumki, birazda AMOS'a kafayı takın ve kendinize iyi bakın (hep böyle kafiyeli mi bitmek zorunda senin yazın!!? -Zebani)...**

DOCTOR CHIP

Herkese selamlar. Bir ay daha geçti ve biz bu köşede tekrar beraberiz. Öncelikle gönderilen mektuplara teşekkür ediyorum. Geçen ay sadece bir mektup elime geçmişken 2. sayıdan sonra elime sadece 2 mektup geçti. Herneyse, bana bu tür konularda mektup yazmaya çekinmeyin. Makinanızın sağlığını düşünün. Bu ayın mektupları Eray ve Can adlı iki arkadaşımızdan. Şimdi bu arkadaşların sorunlarını halletmeye çalışalım.

Öncelikle Can arkadaşımızın sorunlarına bakıyoruz:

Soru 1. Benim bir adet A1200, bir adet external drive, 1 adet 40 MB HD, 1 adet monitör, 1 adet printer ve bir sürü sorunum var ve bu sorunlar beni hasta ediyor. Öncelikle bazı oyunları HD'ime install veya kopya ettikten sonra çalıştırırken sorunlar çıkıyor. Dertlerime bir çare?

Cevap 1. Evet, sorunun klasik program çalıştıramama sorunu sanıyorum. Şimdi bir oyunu veya programı HD'ine atacaksan öncelikle o programın install'u olup olmadığına bir bak, eğer varsa mutlaka bu programı kullanmaya çalış, eğer yoksa HD'inde uygun bir yere bir directory açarak (bunu herhangi bir disk utility'sinden veya Amiga dos tan md komutu ile (md directory ismi) veya workbench'den new drawer seçeneği ile yapabilirsin) içine o oyun veya programı gene bir utility yardımı ile veya Amiga dos'tan copy komutu kullanarak (örnek copy df0: drive ismi directory ismi all) atabilirsin. Şimdi kopyalama işlemini bitirdikten sonra yapmam gereken önemli bir şey var, bunu birçok arkadaş atladığı için oyunlar ve programlar çalışmamakta bu önemli şey ise assign etme olayı. Yalnız bunu daha çok install'u olmayan yani bizim HD'e attığımız programlarda kullanıyoruz. Bu komutu kullanmak oldukça basit, assign program disketinin adı HD de bulunduğu yer . İşte bu kadar, şimdi bir örnek ile daha iyi anlayalım, diyelim ki MEGAMIGA diye bir disketimiz var ve bunu yukarıda anlattığımız şekilde HD'e meg directory'si altında kopyaladık. Bu arada HD'imizin ismide games olsun. Şimdide bunu HD den çalıştırmak istiyoruz; vermemiz gereken komut şu olmalı: assign MEGAMIGA games:MEG. Birde bazı programların ikonu yoktur. Bunları en azından 1.3 kickstart ve altında WB'lerden çalıştıramazsınız (2.0 ve üstünde zaten show all files seçeneği var). Eğer isterseniz bunlara başka bir programın infosunu veya yardımcı programlarla yaptığımız bir infoyu ekleyebiliriz.

Soru 2. Bir bilgisayarcıdan yeni sandığım bir internal drıver aldım ve 3 hafta boyunca sorunsuz kullandım. Daha sonra bir HD aldım ve bunu bağladım 2 hafta boyunca bu sistemi sorunsuz kullandım ama daha sonra driver'ım yine bozuldu. driver'ı aldığım yere götürdüm ve buradaki herif bana HD drıver'ını görmüyor gibi lavuk birşey söyledi ve HD'i çıkararak "bak bakalım şimdi nasıl drıver'ını çalıştıracağım" dedi ve kabararak HD'i çıkarttı ve drıver'ı denedi. Haliyle driver gene çalışmadı ve adam g## oldu (bravo çok güzel sansür uygulamışsın ancak hiç ferek yok okumayan okumasın. Bu arada oradaki cümle aynen şöyle: GÖT oldu -zebani). Benim sormak istediğim şey HD drıver'ı 2 hafta boyunca kabul edipte 2. haftanın sonunda kabul etmez mi? (Hardiskimin markası 2,5 inch connor)

Cevap 2. Türkiye de Teleteknik kapanıp milletin aleti bozulunca ne yapacağını şaşırdı. Piyasada senin gittiğin yer gibi bir sürü kabiliyetsiz bilgisayarcı mevcut maalesef. Şimdi gelelim sorunun cevabına: mektupunda da yazdığın gibi aldığın driver kullanılmış ve bilindiği üzere de HD'in drıver'ı bozması ne görülmüş ne de duyulmuş birşey. Sanırım bu adam seni bir güzel kazıklamış veya oda ne yaptığının farkında değil. Neyse geçmiş olsun.

Soru 3. A1200 açılırken mouse'un iki tuşuna bastığımda gelen menüdeki board yazan yer nedir.

Cevap 3. A1200 boot ederken iki mouse tuşuna bastığında gelen setup programındaki boards seçeneği, normalde hiç bir işe yaramaz sadece makinene extra bir kart taktığında (örneğin şu hızlandırıcı kartlardan birini) buradan çalışıp çalışmadığı görürsün.

Soru 4. HD'imde kullanabileceğim dos komutlarının listesini yazabilir ve anlamlarını açıklayabilirmisin?

Cevap 4. Ya şimdi iyi söylüyorsun hoş söylüyorsunda bu komutlar bayağı yer tutuyor. Eğer bunları burada açıklamaya kalkarsam mektupları cevaplandıramam. Sanırım derginin ilerki sayılarında böyle bir dos köşesi olacak (nereden biliyorsun lan olacağını yezit! -Zebani) yeterki yeterli derecede istek mektup gelsin.

Soru 5. HD nasıl formatlanır ?

Cevap 5. Eğer daha önceden formatlanmış ve kullanılan bir HD'i formatlamak istiyorsan gayet kolay. Bunun için WB'den format disk komutunu seçmen yeterli ama yeni taktığın bir HD'i formatlamak istiyorsan o iş biraz daha uzun. Şimdi önce HD'ini sorunsuzca bilgisayarına takıyorsun, daha sonra WB disketinde bulunan HDtoolbox programını çalıştırıp HD'ini tanıyorsun ve istersen bölümlere ayırıyorsun, daha sonra yaptıklarını kaydedip makineni WB disketinden açıyorsun, WB'den tanıttığın bölümleri veya tek bir bölümü görmen gerek işte bunu işaretleyip gene WB'den format disk'i seçiyorsun ve bitti işte bu kadar.

Soru 6. HD'ime virus girerse ne yapmalıyım?

Cevap 6. Hımm iyi bir soru, bence HD'ini hemen at. Ama yeni bir HD alacak paran yoksa bir virüs killer programını HD'inde bulundur. Yalnız bunun için korkmana hiç gerek yok çünkü şimdiye kadar A1200 ve HD kullanan arkadaşlarımın hiç birinin makinesine virüs girmedi. Bunun nedeni sanıyorum eski virüslerin yeni kickstartlar da çalışamaması. Ama sen sen ol tedbirli ol.

Soru 7. PC'deki Faces adlı programı Amiga da nereden bulabilirim?

Cevap 7. Faces adlı program yanılmıyorsam şu zanlı tespitinde kullanılan program olmalı. Bu programın benzeri bildiğim kadarıyla Amiga da yok ama bu programı PC task adlı PC emülatör programı ile Amiganda kolaylıkla çalıştırabilirsin.

Soru 8. PC oyunları Amiga da nasıl oynanır beh! ?

Cevap 8. Valla ne anlıyorsunuz şu PC oyunlarından bilmem (sıçma hayvan sen de oynuyorsun -zebani) ama illa ki oynayacağım dersen çok basit oyunları gene PC task programı ile oynayabilirsin. Eğer makinen iyiyse PC deki wolfstein oyunu bile çalışır (veya alırsın 1 A4000, bir de EMPLANT o zaman Doom'u bile oynarsın fakat bunu yapmak yerine bir PC alırsın o daha kolay. Bu kıyağımı da unutma -Zebani).

Evet... şimdi de Eray arkadaşımızın sorularını yanıtlamaya çalışalım.

Soru 1. Benim bir adet A500'üm var ve makinem de high density (HD) disket okutmak istiyorum acaba bu mümkün mü ?

Cevap 1. Normalde A500 lerin internal drıver'ı HD disket okuyamaz ama bir ara external olarak HD drıverlar vardı ama bunları ancak dışarıdan belki bir ihtimal temin edebilirsin (çünkü A500 lerin ve yan birimlerinin üretimi bitti).

Soru 2. Benim bir arkadaşım A500'ümün chip ram'ini içten ram ekleyerek 1 megabyte'a çıkartmamı önerdi. Sence bunu yapmalı mı?

Cevap 2. Şimdi bunu yapmak sana ne kazandırır ne kaybettirir önce bunu düşün, eğer grafik veya müzik programları ile ilgileniyorsan chip memory'e fena halde ihtiyacın var demektir. Çünkü bu tür bilgiler hep chip memory'de saklanır ama ben daha çok oyunlarla ilgileniyorum dersen bunu sana tavsiye etmem çünkü A500 için yazılan oyunların özellikle eski oyunların hemen hepsi 512 chip ve 512 fast ram için hazırlanmıştır ve 1 mb chip memory de sorun çıkarır (A500+'çıları görüyorsun işte eski oyunların çoğu onlarda çalışmıyor çünkü A500 + ve A600 lerin standart 1 mb chip ram leri var).

Soru 3. A500'üme uygulamam gereken periyodik bir bakım vardır herhalde bu bakım hakkında bilgi verebilirmisin?

Cevap 3. A500 ve tüm makineler için bu bakım aynıdır aslında. Makineni ve buna bağlı parçaları tozdan uzak tutmaya bak. Bunlar için bir toz örtüsü al, drıver'ını arada bir temizleme disketleri ile temizle, makineni de sık sık açıp kapama.

Soru 4. Bu iki sene sonra anırmaya başlayan drıverlar hakkında ne düşünüyorsun?

Cevap 4. Şimdi bu gerçekten ilginç bir soru, anırmaya başlar derken herhalde hırıltı zırıltı çıkartan drıverları kastediyorsun. Ama drıverların hemen hepsi belli bir süre sonra mesela 2 sene sonra falan bu tür gürültüler çıkarabilir bu gayet doğal (peki doktor bey bunun neden doğal olduğunu da anlatırmısınız? -zebani).

Soru 5. Adaptörümle ilgili bir problemim var. Adaptörümün arka tarafından çıkan kabloyu sola doğru yamultunca görüntü gidiyor ve sağa doğru yamultunca görüntü tekrar geri geliyor. Acaba bu neden olabilir?

Cevap 5. Anladığım kadarıyla senin gerçekten ilginç bir adaptörün var. Aslını sorarsan böyle bir problemle ilk defa karşılaşıyorum. Şimdi sen görüntü gidiyor derken bilgisayar kapanıp açılıyor mu demek istiyorsun yoksa sadece görüntünün kaybolduğunu mu demek istiyorun? Eğer bilgisayar açılıp kapanıyorsa kablonda bir temassızlık var demektir. Bunu halletmek kolap, adaptörün içini açar bir bakarsın ama diğer türlü ise makineni görmeden bir şey söylemek çok zor. Sana önerebileceğim tek şey görüntü çıkışını ve adaptörünü güvenilir bir bilgisayarcıya götürüp kontrol ettirmen olabilir.

Evet....bir dahaki aya kadar kendinize ve Amiganıza iyi bakın bana da mektup yazmayı unutmayın. HOŞCAKALIN.

UTILITY

CHIP SAVER 1.57

Evet müzik ve grafik araklama meraklıları için bulunmaz niteliğinde olan Chip Saver'ın görevi reset sırasında hafızanın belli bir bölümünü hard yada floppy diske kaydetmek veya pro-wizard gibi programlar için protected buffer haline getirmektir (türkçe konuş abi - Zebani). Program gerekli ayarlamalar yapılıp hafızaya install edildikten sonraki resetlerde, aktif hale gelerek belirlenen hafızadaki bilgileri aynen diske atıyor. Programın en büyük özelliği fast'siz makinelerde çalışması. Hatta chip saver hafıza yetersizliği veya benzeri sebeplerle trash edilse bile BooT opsiyonu sayesinde aktif kalabiliyor...İyi program...Herkese tavsiye ederim...Really Cool Yeah!

IFF FILE RIPPER

Bu ay rıppıng'den başladık, rıppıng'den devam edelim. Evet, grafik araklamak istiyorsunuz fakat bir Action Replay'iniz yok. N'apacaksınız? İşte IFR burada imdadınıza yetişiyor. IFR'nin görevi yüklediğiniz dosya içindeki IFF formatındaki resimleri tespit edip,bunları diskete kaydetmek. Evet herhangi bir (data veya exe olabilir fakat sıkışmamış olmak şartıyla!) dosyayı yükleyip içindeki resimleri araklıyorsunuz (cool! isn't it ???). Eğer resimleri araklamak isteğiniz demo veya oyun track-loading sistemini kullanıyorsa, IFR'ı Chip Saver'la beraber kombine vaziyette kullanıp grafikleri araklama yoluna gidebilirsiniz. Good Luck daha ne diyim ?

EXOTIC RIPPER

Evet şimdide bir müzik yürütme programı...Exotic Rıpper çalıştırıldıktan sonra hafızanın belirtilen bölgesinde, belirtilen modül türlerini aramaya yarıyor. Program yüzlerce Protracker clone'nu veya diğer non standard modül türlerini tanıyabiliyor. Ayrıca ER kendi başına çalıştırılıp sonradan herhangi bir file yükleme yoluyla da çalışıyor. Yani hafızayı taramak yerine sizin seçtiğiniz file'ı tarıyor. Bütün bunlara ek olarak içinde birde built-ın (dahili) chıp-saver barındırıyor. XPK library sayesinde de her türlü sıkıştırılmış dosyayı açabilmeside ER'ın önemli özelliklerinden biri. Ayrıca ER non-dos disketlerden track-load yapabikmekte vede okuduğu bölgeyi buffer olarak alıp üstünde işlem yapabilmektedir. Valla bu en süper ripper. Mutlaka alın! İyi avlar!

TITANICS CRUNCHER V3

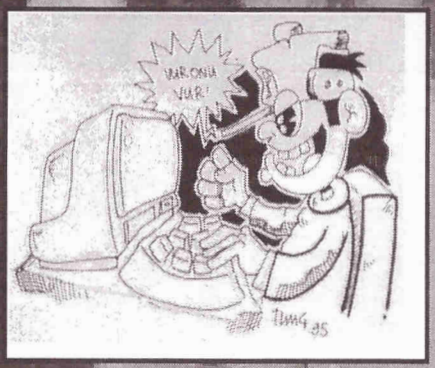
Dar alanlara geniş dosyaları sıkıştırmanın tek yolu onları crunch etmektir.Bu amaçla bugüne kadar birçok cruncher yazılmıştır. Fakat bunların tümü decrunch işlemi (yani sıkışan dosyanın işlenebilmesi için otomatik olarak eski haline dönmesi) için en az söz konusu dosyanın iki katı hafızaya ihtiyaç duymaktadır. Bu da 2MB bir makinede 1200 kb'lık bir dosyanın decrunch olmasını imkansız kılmaktadır. Ama Titanics Cruncher ile bu imkansız değildir. Çünkü Titanics, diğer sıkıştırma programları gibi dosyayı bir bütün olarak ele alıp, sıkıştırmak yerine onu parçalara ayırarak sıkıştırmaktadır. Böylece yükleme anında decrunch olan dosya çok büyük bir buffer'a ihtiyaç duymamaktadır. Bu özelliğinin yanı sıra Titanics hiçbir crucherda olmayan başka bir özelliğe daha sahiptir: ASCII text display mode! Evet buraya 320X200 formlarında herhangibir texti yükleyip bunu decrunch işlemi sırasında ekrana basabilirsiniz. Hepinize iyi sıkışmalar...

MULTI WIEVER

Evet son günlerde oldukça popüler olan MPEG olayını duymuşsunuzdur. İşte MW'da bu MPEG ve DL formatındaki animasyonları gösterebiliyor. Ayrıca eğer Fast'iniz varsa bunları diğer formatlarada çevirebiliyor (mesela ıff-anim gibi...). Program çalışmak için AGA chipseti'ne ihtiyaç duyuyor. Çünkü bahsedilen animasyon türleri 256 ve üzeri renk kullanıyor. Evet sizde benim gibi CDrıp animasyonlara meraklıysanız mutlaka edinin derim. Not:eğer dergide açıklanan utılıtyleri bulmakta zorluk çekiyorsanız, çekinmeyin bana yazın. Adresim: EDGE/SAiNTS (evet grup değiştirdim!) MERT YÜCEL Eski Üsküdar Yolu 10/25 81120

YARARLIDIR!...

TIPS & TRICKS



Selam oyun ustaları. İşte bu ayda sizlerin karşısındayım. Kulağım da RUN DMC'den down with the king. Bir yandan tepinip bir yandan da yazıyorum. Geçen aydan bir çok mektup birikti. Bunları bir önceki sayımızda yayınlayamadık, çünkü biraz geciktiler. Sağolsun PTT. Neyse bu ay ORBAY BUSOYDAN'ın mektubu ile başlayacağız ama önce benden iki tips.

VIROCOP: Bu ay Türkiye'ye gelen bu mükemmel oyunun ilk dört kademesinin bölüm kodları. Gerçi oyun bu ay dergide açıklanıyor ama dayanamadım işte (hayvan her zaman hayvandır. ulan kaç defa diyecez şu boku yemeyin diye. Bırakın insanlar biraz uğraşsın -Zebani).

Level 2: GJHDRCR yada SMLNTPT yadaaa RNVMSSN
Level 3: JPDTKNP
Level 4: CGNFJVV yada CGFFHCC

*** MARVIN's MARVELLOUS ADVENTURE**: AMIGA 1200'ün en güzel ve canlı oyunlarından olan MARVIN'in tüm level kodları aşağıda. Aslında pek bunlara gerek yok çünkü oyun normalde de çok kolay. Oynanabilirliği oldukça yüksek. Bunları geçen sayıda vermiştim ama Editörümüz ZEBANİ katletmiş. Kendisi suçun bende olduğunu söylüyo ama pek inanmıyorum (canın cehenneme teres herif -zebani).

Level 2: HEART OF GLASS Level 3: BIG BANG SYSEX Level 4: DOING THE DO Level 5: ZERO PLUS ONE Level 6: SPIKKELS Level 7: MOTORCYCLE Level 8: SO ALIVE Level 9: TWIN PEAKS Level 10: FALLING Level 11: APHEX TWIN Level 12: ELASTICA Level 13: MAX GOLDT Level 14: OSTERWALD YEAH

SENSIBLE WORLD OF SOCCER: Menü ekranında "M" tuşuna her başınızda paranız artar. öylece istediğiniz futbolcuları transfer edebilirsiniz. Maç sırasında "W" tuşuna basarsanız oyunu otomatikman 2-1 kazanırsınız. Bu tiyoyu İstanbul'dan ORBAY BUSOYDAN göndermiş.
BABY JOE: Bölüm kodları:1)MUMMY 2)GLOUP 3)YOUPI
WONDERDOG:Bölüm kodları: PHARMACY,ULTIMATE, DANIELLE,LUCOZASE
MAGIC POCKETS: Bu tips'i ise yine ORBAY BUSOYDAN istemiş. Oyunda hak kaybedince parmağınızı ateşten kaldırmayın. 100.000'e gelince super gücünüz olacak. Oyunun bölüm kodları ise aşağıda.

Level 1: 01-1053 02-3425 03-8282 04-4476 05-7766 RC-1467
Level 2: 06-6245 07-5284 08-4757 09-2818 10-1960 11-6331 BG-8712
Level 3: 12-3505 13-0692 14-1786 15-9877 16-7962 17-4125 18-2219 FT-3123
Level 4: 19-8498 20-4370 21-3541 22-2823 23-1286 24-6067 25-5139 26-4400 TH-2456
ZEEWOLF: Müthiş oyun zeewolf'un password'leri işinize yararmı bilmiyorum ama ben yine de vermek istiyorum. Eğer hala oynamadıysanız yazıklar olsun size. Hadi bakalım neymiş bu password'ler:
*imago, tiburon, argus, marten, sockin,gannpay
SIMCITY 2000: Eğer hala deliler gibi şehir kurmaya uğraşıyorsanız, üstelik para da kazanamıyorsanız işte hayatınızı ve şehrinizi değiştirecek bir tüyo: Oyun ekranında 'porntipsguzzardo' yazarsanız 500.000 $ paranız oluyor gibi söylentiler dolaşıyor etrafta. Bence deneyin.
DEATH MASK: Hala deli danalar gibi mahzenlerde dolaşıp bölüm geçmeye mi çalışıyorsunuz? ha ha ha, artık üzülmeyin ve aşağıda vereceğim kodları dikkatlice okuyun. işte kodlar:
2- 52385
3- 22428
4- 84843
5- 22087
6- 38641
7- 06395
8- 33224
9- 35527
10- 48962
11- 65074
12- 62438
13- 28283
14- 85325
15- 10769
16- 25324
17- 43542
18- 62156
19- 84678
PREMIER MANAGER 3: Menejerlerin en büyük sorunu para. Durum böyle olunca iyi futbolcu alamayıp küme düşme tehlikesi yaşıyorsunuz ve bununla da kalmayıp bir güzel rezil oluyorsunuz. İşte bu oyunda da sizi rezil rüsva olmaktan kurtaracak bir tüyo buldum desem yalan olur. Bana da başkası gönderdi. Neyse fazla meraklanmayın işte tüyo: Daha çok para kazanmak istiyorsanız telefona klikleyin ve şu numarayı çevirin: 343343. Bundan sonra neler oluyor kendi gözlerinizle görün artık. bu arada numarayı yanlış çevirmeyin sakın...
ALIEN BREED 2: Bu süper oyunun level kodlarına ne dersiniz? öyleyse buyrun:
2- 353828
3- 108383
4- 370101
5- 982822
6- 847464
7- 737373
8- 928112
9- 267364
10- 193831
11- 090921
12- 309383
13- 101221
14- 103992
15- 998112
16- 125332
17- 091233
BOBS BAD DAY: Bu güzel oyunun bazı level kodlarını taa ingiltereye gidip programcısını döverek aldım. Bakın sizin için ne tehlikelere atılıyorum. işte bir kol, 2 burun ve 1 göz kırarak elde ettiğim bölüm kodları. Bu arada programcının ismi de Bob'du ve o gün kötü günüydü!!!
10- XCXCCKZPE
20- VDPEFWNG
30- SEAGGUPH
40- QEAIIVNJ
50- NDPKKWPL
70- IDPONWPO
80- GFFQPUNQ
90- DEASQPVR
95- CFFTRUOS
100- BEAUSVNT
JURASSIC PARK: Sinemalarda fırtına estiren bu oyun maalesef bilgisayarlar da pek tutmadı. Buna rağmen oyunu oynayıpta zorlananlar için tarih öncesinden getirttiğim bir kaç dinazor, pardon birkaç level kodu işinizi görecektir sanırım. işte level kodları:
2- E54C67AA
3- B5A48352
4- D5F4AB62
5- 95B48B42
6- 85A4834A
7- 85B48B42
8- F54C6FAA
9- C57C77B2
10- D56C7FBA
11- A5149F5A

Evet sevgili dostlar, Bu aylıkta bu kadar. Unutmayın bir oyunu bitiremiyorsanız muhakkak bize yazın. Biz size yardımcı olabiliriz ve bol oyunlu günler dileriz (ne lan bu herkes son satırları böyle kafiyeli bitiriyor. Benden habersiz şiir filan mı okuyorsunuz yoksa ruhunuz da şairlik kırıntıları mı var?)...

TURBO

Wayy be, demek ki hala fanatik bir kitle var ve bu kitle Amiga'nın korkunç gücünü bilip taviz vermemekte kararlı. Peki o zaman biz de kararlıyız ve yolumuza umutların ve ışığın tükendiği yere kadar devam edeceğiz. "Bırakın bu ucuz duygusallığı kardeşim bitti işte" diyenler hemen bu sayfadan elini eteğini çekip beni diğer savaşcılarla yalnız bırakınlar; çünkü bu sayfada açıklama tüyo falan gibi şeyler yok. Sadece muhabbet var, sonuna kadar muhabbet, istediğiniz türde muhabbet.

Geçen ay elime -sağolun varolun- bir hayli mektup geçti. Bu mektuplardan bazıları gerekli yerlere enjekte edildikten sonra şahsıma ve derginin genel konumuna göre gelen mektuplar elimde kaldı. E bunlar gayet güzel, içtenlikle yazılmış mektuplar; ve satırlarından kan damlayan cinsten olmadığı için (biri hariç) bunları özel bir bölümde değerlendirelim dedik. Tabii ki bu değerlendirmeyi ben yapacağıma göre isterseniz muhabbete başlayalım. Sıkılırsanız bırakırsınız garanti veremem...

İlk olarak *'ENDOPLAZMİK RETİKULUM'* isminde bir şahıs acayip bir mektup göndermiş. Kısaca ona 'Endo' diyecekmişiz. peki o zaman; Canım cicim Endo, ilk önce dergiye yapmış olduğun birkaç (bir hayli) övgüye teşekkür ederim. İsminin endoplazmik retikulum olması doğa'nın sana pek de cömert davranmadığının bir kanıtı olabilir, veya ilk doğduğun andaki yaratık görünümünün nüfus memuru üzerinde bıraktığı etkiden kaynaklanabilir. Mümkünse kafa kağıdının bir fotokopisini gönder veya bir resmini, hangisini istersen. Daha önce hiç endoplazmik retikulum görmedim. Çok heyecanlıyım!. Ayrıca sana kim dedi dergiyi minibüste oku diye? Eğer dergiyi dikkatlice incelersen arada bir yerde "bu dergiyi halka kapalı mahallerde, minibüs otobüs gibi insan sağlığına zararlı yerlerde, kapalı devre televizyonlarında ve sinema, park, tuvalet, WC, cumba, büfe ve yerebatan sarnıcı gibi yerlerde kesinlikle okumayın(!)" gibi bir ibare vardır. Bu ibareyi bende dahil daha kimse göremedi ama senin boyutlarını tahmin ederek (bir endoplazmik retikulum ne kadar büyük olabilir ki?) bunu göreceğini sanıyorum. Tekrar dikkatlice incele. Ölü veya diri bir yazar aradığımız doğru ve sen benimle tanıştığın anda ölü yazar olacağın için işimize yaramayacaksın; bu yüzden istediğin herhangi bir konuda bana mektup yazman muhtemel sağlığını olumlu yönde etkileyeceğinden, elime geçen yazını dergide basarım (tabii şartlara bağlı eğer 450 sayfa olursak yazılarını rahatlıkla basarım, nasıl? bayağı açıklayıcı değil mi?). Sana oyun yollamam bulunduğumuz galaksi sistemi içerisinde mümkün değil. Sen de gelip benden alamassın çünkü ben evimden uzak yalnız bir kovboyum ve güneyden gelen yabancılarıda hiç sevmem(!). Ayrıca "Zebani abi" lafı beni çok dehşete düşürdü. Zebaninin abisi mi olurmuş? Zebani, Zebanidir...Bundan sonra Zebani abi, Zebani amca, Zebani dayı ve Zebani teyze gibi şeyler görmek ve okumak istemiyorum. Bu arada ciddi soruna gelince tabii ki bir A1200 alman çok daha hayırlı olacaktır. Ancak biraz daha bekle ki Türkiyede de piyasaya sürülsün. Çünkü şimdi alacakların pahalı olacağından yeni gelenleri beklemen menfaat icabı gereklidir (tamam saçmaladık!) yani anla işte ve bekle, ucuzlayacak bu meret makina. Seni hemen sahneden aşşağı atıyorum ve daha da komik mektuplarını bekliyorum. Ayrıca senin mitokondri, ribozom, stoplazma, kloroplast ve koful gibi garip arkadaşların da vardır; hiçbirisiyle tanışmak istemiyorum...

Sırada *AHMET MOLDİBİ* var. Yav Ahmet sen bu övgülerinde ciddisin dimi? Hayır mektubunu okuyup bitirdikten sonra bi baktım atmosferi geçmişim ve uzayda bir uydu gibi yörüngeye oturmuşum. Yani biraz gÖzüm kalktı desem yalan olmaz. Sağol varol. Uzunca bir zamandan beri mutlu olmaman senin bazı depresif koşullarda şizofrenik libidoların olduğundan dolayı sonu gelmez bir endişe ve dehşet görüngülerinin duygu bozukluklarına yol açarak psikoz aşamasında soğuğa ve sıcağa karşı aşırı derecede duyarlı bir duruma gelmiştir (anladıysam arap olayım). Bu durumda mutlu olmak için sana MegAMİGA haliyle iyi gelmiştir yavrucuğum (psikolojiden acayip çakarım). Zamanla çok süper bir dergi olacağımızı belirtmişsin. Zaten bundan en ufak bir şüphemiz bile yok (yok di mi arkadaşlar. yok yok olamaz, olmamalı). Siyah beyaz olması konusunda ilk olumlu tepki senden geldi. Bu yüzden seni kutsal Amiga krallığı adına 2.lord ilan ediyorum (birincisi bizim hıyar Mr. Oz). Derginin tarzı içinde oldukca güzel şeyler söylemişsin, bunun içinde seni Binbaşı ilan ediyorum (denizi de sen bul artık). Mektubun o kadar güzel ki moralim bozuk olduğu zamanlar açıyorum ve bu mektubu okuyorum, böylece kan emici (daha doğrusu para emici) psikologlara gitmem de gerekmiyor. Ayrıca dergiyi okurken fazla gülmemeni tavsiye ederim yoksa sonun Omay gibi tedavisi olmayan 'Kronik Sırıtkanlık' hastalığı olur. Bu derginin kapanacağını da nerden çıkardın (tahmin ettiğim yerden değildir umarım). Ağzından yel alsın emi; destur de, tövbe et bakiim. Mekkeye git hacı ol ve şeytanı taşlamadan da gelme buralara. Aman abi felaket tellallığı yapmayalım. Bak eğer birşey olursa bunun sebebi sen olursun ve gazabımdan kurtulamassın. Benim de Yukarı Volta ve Çad'da tanıdığım bir sürü Voodoo büyücüsü vardır ona göre. Bu dergiyi tüm arkadaşlarına zorla aldırman senin ileride mafya babası gibi birşey olacağının ilk işaretidir. Ancak şimdilik bu hareketi yapmanda hiç bir sakınca yok!(özellikle bizim için !). İleride yeraltı işleri yapmaya başlarsam seni de gardiyanların başı yapacam söz...sende potansiyel görüyorum ve diyorum ki: bol bol mektup yaz ve kendine iyi bak...(logo çok güzel bi şekilde kullanacağız merak etme)...

Sevgili *FEVZİ ALTUNCU*, Seni düelloya davet ediyorum. Kimse benden daha fazla kodumu fena oturtamaz(!). Bak sinirlerim ayaklandı gene. Seni hemen görmeliyim ve anında bi kodummu oturtmalıyım. Evet Fevzi, yazar olmak ve bunun için nereye gelmen gerektiğini öğrenmek istiyormuşsun. En kısa zamanda cevap verirsem benim için iyi olurmuş. Burada garip bir mecaz seziyorum fevzi. Şimdi yazar olmak istiyorsan önce benim karşıma gelmelisin. Eğer cesedimi çiğnemeyi başarırsan yazar-çizer grubunun başı bile olursun. Ama sana bi koyup ta yere oturttuğum zaman sende köle yazarlar arasına katılırsın ve özel mahzenimin karanlık ve leş kokan köşelerinde günde 3 öğün böcekli-kuru ekmek yiyerek hayatını yaşamaya çalışırsın. Usta bir FRP ve Strajici olman burada pek bir işe yaramaz. Ucuz kahramanlık yapman ancak mahzendeki fareleri eğlendirmene yarar ona göre. Sen yine de benim karşıma gelmeyip mektup yoluyla bir şeyler yaz ve bana postala. Bu senin için daha hayırlı olur. Ama macera istiyorsan ölüm ve yaşam arasındaki çizgi de yürümeyi öğren ve öyle gel karşıma...Bütün bunlara rağmen kendine iyi bak ve bol bol mektup yaz...Umarım görüşmeyiz (hahaha).

Bakalım sırada ne var, hah şimdide karşımıza Ankara'dan *MERİH GÜZ* adlı vatandaşımız geliyor. Sevgili Merih, bir zamanlar benim de bir C-64'üm vardı. Güzel makinaydı ama gel gör ki bütün güzellikler bir gün mutlaka trajedi ile noktalanıyor (anasını satayım). Şu anda C-64 gerçekten unutulmaya yüz tutmuş durumda (en azından İstanbulda). Eğer Escom birşeyler yapmassa Amiga da öyle olacak. C-64'ün ölmediğine dair olan inancını destekliyorum. Umarım orada bir C-64 dergisi çıkarırsınız; kamoyu için olmasa bile kendin ve birkaç C-64 sahibi için olabilir. Böyle birşey yaparsanız bir tane de bana yollamayı ihmal etmeyin. Şimdi gelelim esas sorununa: Dergimize yazar olmak istiyorsun ama Amigan yok. Bu durumda C-64 köşesi için 2 veya 4 sayfalık bir köşe talep ediyorsun. Sevgili Merih, keşke sayfalarım çok olsada bu teklifini kabul edebilsem ama daha dün Doktor Chip ve Omay gelip benden sayfa sayılarını artırmamı istediler. Zaten 32 sayfalık bir dergiye inanki ordan burdan kırpıp sayfa yapmaya çalışıyoruz. Bütçemiz şimdilik sayfa sayısını artırmamıza el vermediği için üzülerek bu teklifine sıcak bakamıyorum; ama bu asla HAYIR anlamına da gelmiyor. Önümüzüdeki tek sorun derginin sayfa adedi. Bu sorunu aşabilirsek seninle tekrar görüşmek isterim ancak şu anda böyle birşey yapmamıza inanki imkan ihtimal yok. Umarım anlayışla karşılarsın. Ayrıca senindede en kısa zamanda - C64'ünü satmadan- bir A1200 almanı tavsiye ederim. Amiga da güzel makinadır, emin ol seveceksin. Kendine iyi bak ve bizi unutma...

Şimdide sırada HARDCORE bir mektup var. Daha doğrusu mektup değil padişah bildirisi gibi bir şey. Yazan çılgın ise *Emir, nam-ı diğer SUICYCO EMILIO.* Öncelikle emir, "Herife bak lan amma yazmış. Vay keriz!" demedik tabii ki. Aksine göstermiş olduğun bu baba hareket hepimizi (daha çok beni) bir hayli sevindirdi. Şimdi bize danışmadan kendi kendine gelin-güvey-damat olma teorine bende katılıyorum. Abi bunları yazmadan önce keşke bir irtibat kurabilseydik, yani Toros dağlarında yaşamıyoruz ki, yerimiz

yurdumuz belli, adresimiz de belli, tek yapacağın ilk önce kısa bir mektup yazıp açıklayacağın oyunları bildirmek ondan sonra da -eğer tamamsa- oturup o oyunları yazmak. Şimdi ben bu oyunları nasıl dergiye basayım. Zaten Crystal Dragon seninde gördüğün gibi geçen sayıda var. Büyük bir olasılıkla Valhalla'yı basabiliriz. Diğer oyun Dragonstone'u ise önümüzdeki günlerde açacağımız Nostalji köşesinde yayınlayabiliriz. Bir de ruhunun bir yerinde Sadistlik kırpıntıları da var herhalde. Yav biz nasıl yazalım bu kadar yazıyı. Madem Underground bir müzik dergisi çıkarmışsın (bu arada istiyorum bir tane) yazı yazmanın bazen ne kadar kanser bir iş olduğunu da biliyorsundur. Üstelik senin ki gibi uzun bir yazıyı bilgisayarda yazacak olan "geniş ruhlu bir insan" şu anda tanımıyorum (bu durumda kendimi bile tanımıyorum). Bu yazıların en yakında ASCI kodlanmış (üstelik türkçe karakterli) olanını bekliyorum senden. Bu arada "elinizde bir oyun bilgisayarı varsa (AMIGA gibi), hemen elden çıkarıp bir 386Dx alın" diyen bir gazete elinde varsa bana mutlaka yolla. Böyle aşağılık bir harekete bizim de vereceğimiz bir cevap mutlaka olacaktır (sert veya yumuşak ama çoğunlukla sert). Yazdığın yazılardan anladığım kadarıyla sende yazarlık ruhu var. Aralara serpiştirdiğin espriler oldukça çok! hoşuma gitti. Senin şu "Bir bulmacayı yanlışlıkla çözüp ne yaptığını anlayamayan adventure'cının kasvetli boğazından çıkan kükürdün kokusu" isimli kitabını mutlaka istiyorum (yoksa yarat bir tane, boşuna FRP'ci olmadıysan bu sorunu bir büyüyle halledeceğini zannediyorum). Ayrıca Hardcore dinlemen de benim tarafımdan hemen benimsenip yazılarının basılmasında direk etki yaratacağından hiç kuşkun olmasın. Bu arada Suicidal'ı ben de çok severim ama duyduğum kadarıyla son albümden sonra köpek! gibi dağılmışlar. Umarım tekrar birleşirler. Büyük bir ihtimalle seni köle! yazarlar arasına katabiliriz ama ne olur kendine eziyet çektikten (aynı zamanda mazohist) sonra print out'ları yollayıp bize de eziyet çektirme. Senden mutlaka mektup bekliyorum. Bu arada verdiğin Telefondan her an rahatsız edilebilirsin ona göre dikkatli ol...ve şunu asla unutma: Sick of life - It Sucks...(bir yerlerden tanıdık di mi? hahaha)...

Şimdi ki konuğumuz Samsun'dan *AHMET SERHAT YAKINOĞLU*. Sevgili Ahmet, A500+ lanet bir makinadır ama anlayacağı dilden konuşursan sorunun kalmaz. Oynamaya çalıştığın End of season pek tabii ki A500+ da çalışıyor ama Crack versiyonu değil Orijinali. Zaten son çıkan oyunların hepsi 1.3, 2.0 ve daha sonraki versiyonları için yazılıyor. Saydığın oyunların çıkmamasının sebebi büyük bir ihtimalle crack versiyonlarının tam olmaması. Nasıl ama hemen çözdüm sorunu (pek çözemedik aslında). Adresimizi dandik bulmanın sebebini psikolojik bir rahatsızlık olarak düşündüm ve şöyle bir sonuç buldum:"Arkadaşta ileri derecede iyi adres fetişizmi başlamış bulunuyor dikkatli olunması şart artık". Abi bu adresin nesi dandik. Bak, mektubun elimize geçmiş ve cevaplıyoruz. Yoksa şöyle bir adres mi vermeliydik: MegAmiga HeadQuarter, 99 ways to die street, mezarlık çıkmazı cc 235/ Co. Box 354 department 124876 CopperVillage-IST...Sakın alınma ama adresimizin dandik olmadığının kanıtı şu anda okuduğun satırların arasında gizli! 32 sayfa ve 60.000 TL'lık rezilliğe vereceğim cevap, geçen sayının 2.sayfasındaki editör yazısının 2. paragrafında. Bu dergiyi herkesin yararlanacağı bir şekilde hazırlamaya özen gösteriyoruz. Her köşenin okuru farklı ve onlarında okuyucuları her ay mektup gönderiyorlar. Herkese eşit bir dergi sunmak bizim genel yayıncılık prensibimizi oluşturuyor(way be). Bu konuda diğer kullanıcılara da biraz saygı gösterelim lütfen. Senin başın bu A500+ la biraz ağrıyor gibi. Halbuki çok güzel bir makina ama Samsun'un havasına suyuna alışamamış olabilir! e bu kadar kusur kadı kızında da olur dimi? Makinayı kırmak gibi bir vahşet gösterisine gerek yok. Üstüne bir kaç damla diet kola dök ve huzura kavuş. Ondan sonra parçalarını odanın muhtelif yerlerine as. Gayet iyi gözüküyor. Bu arada sorun hiçbir zaman makina da değildir. Esas sorun programı yapan da kısaca kullanıcıdadır...Kendine iyi bak diyorum ve mektuplarını bekliyorum...

Şimdiki mektubu çok iyi iki arkadaş olduğunu tahmin ettiğim *HALUK ŞENGÜN ve ERAY KORUCUKLU* isimli 2 şahıs göndermiş. Şimdi arkadaşlar herşeyden önce derginin çıkmasını 4 gözle beklediğiniz için teşekkür ediyorum ve bir kanserli hastadan daha sorunlu olan mektubunuza geçiyorum: İlk önce mac konusunda ikinize birden cevap vereyim: çok sevdiğiniz, taptığınız mac, kendi kişisel sorunları dolayısıyla bir daha bu dergide yazı yazmama kararı aldı. Bu konuda ne siz bizi, ne de biz mac'i suçlayabiliriz. Esas suçlanacak birisi varsa o da benim çünkü yanlış yerde, yanlış zamanda ve yanlış insanlar üzerinde yapılan stratejik hatalar bir gün ansızın yakanıza yapışıverir. Aynen sizin ve diğer okuyucuların mektuplarındaki sitemlerin yakama yapıştığı gibi. Bu durumda yanlış strateji uygulayan ben, kendimi suçlu sayıyorum. Tanrınızın! neden yazı yazmadığını bir daha bu adresten değil onun adresinden öğrenmeniz hem bizim için hemde onun için daha iyi olacaktır, bu bir. ikincisi Haluk adlı şahısın benden hoşlanmaması çok güzel bir durum, en azından bunu yazacak cesareti göstermiş olması daha da iyi. Ancak bir insanın emeklerinin karşılığını almasını bir yana bırak, yazı sonlarındaki isimlerin yazılmasına da karşı çıkıyorsa burada sorun var demektir. İlk sayıda bu derginin çıkması için köpek gibi çalışan ben, yazı sonlarına ismimi yazmışsam bu emeğime ve kendime olan saygımın bir işaretidir. "Egonumu tatmin ediyorsun?" sorusunu sorman bile senin dikkatsiz biri olduğunu gösteriyor haluk. ilk sayıyı aldıysan "Amacımız sadece dergi çıkarmak, yani tam anlamıyla ego tatmini" diye devam eden bir yazı görürsün. İşte o ve devam eden satırlar senin sorduğun ve muhtemel soracağın saldırgan soruların yanıtlarını içeriyor. Ayrıca müzik konusunda madem insanlara tavır almıyorsun o zaman hiç tartışmaya girmeyecek ve çeneni kapatmasını bileceksin. Sonuçta senin sevdiğin albümleri ben sevmediğim için beni idama mahkum edilmiş birisi gibi suçluyorsun.. Hani tavır almıyordun? ayrıca burada yine yazıyı yanlış okuyup kıç'tan anlama meselesi var. Bak şimdi senin okuyupta bana saldırma nedeni olarak gördüğün satırı nasıl yazmışım: "Bana göre Megadeth, Rust in Peace albümünden sonra bitmiştir arkadaşlar". Burada cümlenin başındaki 'bana göre' çok önemli bir kelimedir. Çünkü bu kelime subjektif bir ifadeyi anlatmaktadır. Bu, "albümü asla dinlemeyin" ile birlikte oluşacak bir çok olumsuz durumu bertaraf edip seçimi yine size bırakmaktadır. Sonuçta yazar bu albümü 'müzik kulağına' yabancı geldiği için sevmemiştir o kadar. Ama bu yazının başında 'bana göre' cümlesi olmasaydı o zaman burada başka şeyler yazıyor olurdum ve büyük bir ihtimalle hatamı düzeltiyor olurdum. Nasıl? Anlaştık mı? Eğer anlaşamadıysak yine mektup yaz derim haluk. Aslında kesinlikle kalp kırmak gibi bir amacım yok ama benim kahrolasıca dilim bir açıldımı bir daha durmaz işte. Sonuçta bu satırlar beni hiçbir zaman sevmeyeceğinin bir kanıtı da olabilir. Ama ne yapalım bizim de görevimiz mektup cevaplamak. Bana bazı konularda katılman güzel bir durum gibi gözüküyorsa da, sen yine de içindeki kini boşaltıncaya kadar sevimli mektuplar yazmamaya çalış; çünkü o zaman içindeki çelişkiye yenilmiş olursun ve mektuptan övgü yerine sahte düşünceler akar. Son olarak seni ve arkadaşını kutsuyorum. Sizden -haluk özellikle senden- böyle sitem dolu mektuplar her zaman bekliyorum. Hadi şimdi kendinize iyi bakın.

Bu ayki son mektubumuz yine Samsundan. Yav ne oluyor bu Samsuna. Anlaştınız mı abi. Oralarda dergiyi nasıl buluyorsunuz? Biz oralara dergiyi dağıtamadık ama demekki isteyen buluyormuş. Sevgili *MUSTAFA Ö. SABRİ KIYMAZ*, abi bu isim bürokrasisinde yaşamak biraz zor olsa gerek. Nüfus kağıdında nasıl görünüyor acaba bu isimler. Büyük bir ihtimalle kısaltmalarla doludur. Neyse, 16 yaşına gireceksen şimdiden doğum günün kutlu olsun. Pastadan bir-iki dilim de bize yollamayı unutma ama APS ile yolla. Şimdi bir oyunu eline aldığında 1-2 ayda bitiriyorsan bunda övünülecek hiçbir şey olmadığını söyleyeyimde yaşama sevincin azalsın biraz. Bizim buralarda yeni bir oyun geldiği zaman kim daha çabuk bitirecek gibi yarışmalar yapılır ve rekor üstüne rekor kırılır. Mesela Bizim hıyar Mr. Oz, 21 disketlik bir adventure oyununu yemek, su gibi şeyler yiyip içmeden 1-2 saatte! bitiriyor. Bu durumda sen herhangi bir oyunu 1-2 ayda bitiriyorsan eyvah demektir. Nasıl, moralini bozdummu?...Bu arada soner arıca manyağı olman her ne kadar kişisel sorunlarına dahil oluyorsa da, onun resmini DPaint'de çizmeye çalışman mevcut sorunları 2 kat daha artırıyor. Bi kere soner arıcanın resmini çizmek yerine, bir oyun grafiği çizmeye çalışıp bir yerlere göndersen, önünde belkide hiçbir zaman göremeyeceğin ufukların açılmasına sebep olabilir. Ayrıca onca renk kullanmana rağmen, yaptığın resmin bir türlü soner arıcaya benzememesi, onun suratının anlamsızlığının bir işareti olacağı gibi, senin de ufak çaplı becereksizliğinin bir göstergesi de sayılabilir. Ama sen umudunu kaybetme, bir gün mutlaka benzetirsin. Azimle sıçan taşı delermiş (yok öyle birşey). Bu arada göndermiş olduğun Benefactor yazısı bayağı eskidiğinden onları nostalji köşesinde açıklayacağız merak etme. Elinden her işin gelmesi gayet güzel bir durum ama bizi en çok ilgilendiren konu parantez içinde belirttiğin "omlet bile yaparım" cümlesi oldu. Güzel Omlet yapıyorsan seni İstanbula transfer edebiliriz (birkaç disket ve oyun karşılığında). Son olarak o saydığın oyunları buraya da yolla ve kendine iyi bakıp bol bol mektup yaz...

Evet bu aylık muhabbet bu kadar.Önümüzdeki ay neler olacak bakalım ben bile merak ediyorum. İstediğiniz ve merak ettiğiniz herhangi bir konuda yazın. Dertleşelim, gülelim, eğlenelim...Şu günlerde buna oldukca ihtiyacımız var...Hadi bakalım en çılgın mektuplarınızı bekliyorum.
Adres: Zebani Zone P.K 177,
BAKIRKÖY-İSTANBUL...

Voyages of Discovery

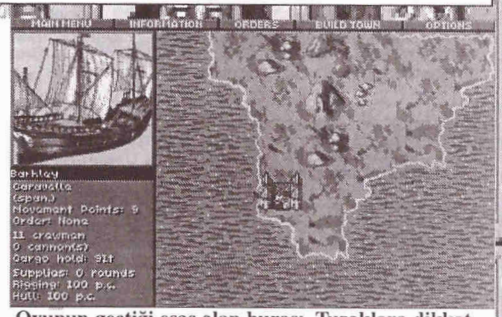
Bu ay denizleri fersah fersah aşıp azgın sularla boğuşarak hem ticaret yapmak hem de yeni yerler ele geçirerek heyecanlı maceralara dalmak zamanı. İlk olarak Voyage... ile başıyoruz..

Evvvvet arkadaşlar nasıl gidiyor? Amiga doludizgin yoluna devan ediyorken bende bu işten oldukça keyif alıyorum. Çünkü elimize geçen o kadar çok oyun var ki biz burda hangisini yazacağımızı şaşırdık ama yinede bu şaşkınlıktan memnunuz çünki şu aptal zevzek PC kullanıcıları (bak yine aynı mevzu. Hepsi bozuk taştan pilak gibi aynı şeyi tekrarlayıp duruyorlar.Bir daha görürsem silerim ona GORE. -Zebani). bu gelişmeleri izleyip DUMUR olsunlar yook bu yetmedi bence DUMMMMMMUR ....!buda yetmedi aslında (yok abi kafaya taktım bir kaçını dövmeden #@ &%$#...meden rahatlayamam ama neyse büyüklük bizde kalsın). Neyse İşte şimdi sizlere VOYAGES OF DISCOVERY'yi açıklıyacam. Oyun oldukça güzel ve benim mutevazi A500 kulanıcılarım için düzenlenmiş tabiki A600 A1200'de de çalışıyor (bu arada kulağıma gelen bazı sözler var dostlarım, MEG AMIGA dergisi A1200 dergisi diye. Böyle birşey kesinlikle yok çünkü biz her ay gelen oyunları açıklıyoruz ve artık A500 oyunları elimize nadir gelmeye başladı ve bu yüzden sizler de bir A1200'e terfi etmeye çalışın..!). Evet oyunumuzun konusu AMERİKA kıtasını keşfi ile ilgili (bu ay bu tarzda o kadar çoook oyun varki COLONOZATİON HIGH SEAS TERADER vb.). Bu oyunun grafik animasyon ve müzikleri oldukça güzel. Bu da oyuna artı puanlar katıyor. Evet lafı fazla uzatmadan oyunu anlatmaya başlıyım: şimdi bu oyunun bence en güzel özelliklerinden biri aynı anda tam dört kişi oynaya bilmeniz. Oyun seçtiğiniz ülkenin topraklarında başlıyor (çok mantıklı) amacımız ise yeni kıtalar bulup buralara koloniler kurmak ve rakiplerimizle savaşıp onları alt etmek. Nasıl oyun kolay gibi gözüküyor dimi ama tabiki bunları yapmak biraz sabır gerektiriyor. neyse şimdi size yardımı olacak açıklamaları izah etmeye başlıya bilirim şimdi oyuna bir harita üzerinde başlıyoruz (tabiki bu harita seçtiğimiz ülkenin bir haritası) ve ekranın en üstü ikonlara ayrılmış. Burası önemli çünkü oyunun büyük bir bölümü buradan idare ediliyor şimdi bunlar sırayla şöyle:

Arkadaşı fazla kızdırmayın. Ne alacaksanız, hemen alıp defolun...Ben hala bakıyo...

Bu barda bir sürü ıvır zıvır tip var. Garson kadına fazla bakmayın yengeniz olur...

MAIN MENU: burada HOME PORT denen seçenek sayesinde bulunduğumuz topraklardaki şehirlere girebiliyoruz ve tabiki buradan bize gerekli harşey mevcut. ***HISTORIAN:*** burada DONATION bize gemi ve silah sağlıyor tabiki para karşılığında. ***BANKER:*** tabiki normal olarak bize para desteği sağlıyor ödemessek k....oturtup dummur ediyor (oğlum amma korkak adamfarsınız, yassanıza neler düşündüklerinizi açıkca, hayret bişey -Zebani) anladınız dimi. burada sonra PUB bulunuyor (yok abi burada şarap filan satmıyorlar sinir oldum. ahhh ah efkarlandım gene) buradan bize lazım olan tayfaları, topçuları, askerleri, suvarileri topluyoruz. Tabiki bunlar da paralı. Vere vere kalmadı ama hadi bakalım bunlar BANKERle anlaşmalı galiba. Neyse buradan da çıkalım. Şimdi sırada OFFICE var. Burada kaptanın seyir defteri yada günlük gibi birşey var. Onun sayesinde para durumu asker ve mürettebat sayısı, tarih ve gemilerin durumu gibi bilgileri bulmak mümkün. Daha sonra SHIP YARDS'a gidiyoruz. Burada kendimize yepyeni gemiler yaptırıyoruz, Gemileri onarıyoruz, satıyoruz, gemi için top alıyoruz vb. Evvet artık bu şehirde yapacak başka birşey kalmıyor ve buradan çıkıyoruz. Şimdi MAIN MENU'deki diğer seçenekleri izah edeyim: ***MAP:*** burada haritayı geniş olarak görebiliriz. ***SEARCH:*** bunun sayesinde gitiğimiz şehirlerin adı sanı vb. gibi bilgileri öğreniyoruz. ***SAVE GAME:*** Tabiki bunun ne anlama geldiğini bilirsiniz oyunu save etmeye yarar. ***END:*** Bu da haliyle oyunu nihayete erdiriyor. Sıradaki ikon INFORMATIN: burada GOODS sayesinde gemideki erzakların adedini gösteriyor, tabiki gemide erzak mevcutsa. SOLDIER sayesinde geminin tüm mürettabatını, sayısını, özelliğini görebiliyoruz. PRODUCTION: bu seçenek oyunun başında işe yaramıyor ve zaten seçemiyoruz ama yaptığı şey.....!(YOOOOOOK SÖYLEMEM kıçını kaldır git bir ingilizce sözlüğüne bak hadi marş.....haahaaaaaa.....!). Şimdiki ikon ORDERS burada MOVE denen seçenek sayesinde gemiyi hareket ettiriyoruz WAIT ile bekliyoruz. UNLOAD ARMY gemiden orduyu ve mensuplarını indiriyoruz. SHIP sayesinde gemilerimizin yerlerini ögreniyoruz. BUILD TOWN sayesinde yerleşim birimleri kuruyoruz. BUILD

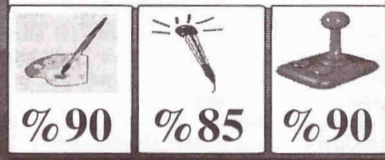


Oyunun geçtiği esas alan burası. Tuzaklara dikkat.

STORE bununla ev dükkan vb.kuruyoruz. CHURCH: allahsız kitapsız olmaz abi (oğlum bak bu konularda dikkatli davranmanı öneririm. Sana ne milletin dininden lan -Zebani). Ne yapıyoruz, ibadethane kuruyoruz! PORT: tabiki bir liman lazım buda o işi görüyor. SUGARTABACCOCOTTON PLANTATION bunlarda şekertütünpamuk üretimi için kurulan yerleri üretmeye yarıyor. ORESILVERGOLD MINE tabiki bunlarda madenler. Ne kadar çok değerli maden çıkarsa o kadar zengin oluruz. Son olarakta OPTIONS ikonu bulunuyor burada. DETAIL GRAPHICS-ON-OFF sayesinde grafikleri açıp kapatabiliyoruz. ANIMATIONS-ON-OFF sayesinde de animasyonları açıp kapatabiliyoruz.
Evet benden bu kadar çünkü sırada yazılacak bir sürü oyun var. neyse, hadi hoşçakalın...
MİLO

VOYAGE OF DISCOVERY

FİRMA : B. LEGEND
DİSK : 4
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A500/A1200



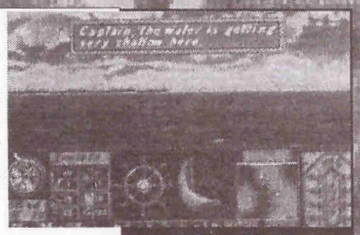
%90 %85 %90

Gereği Düşünüldü

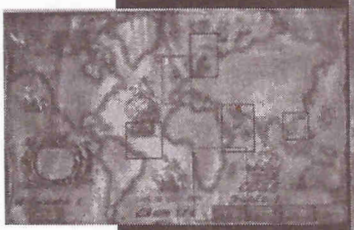
Korsanlık ve ticaret yapmayı özleyenler için. Mutlaka alın ve oynayın... %88

HIGH SEAS TRADER

Gece bilmem kaç oldu ve ben hala manyak gibi makinenin başındayım. Zebani gece yarısından sonra azdığım için benim vampir olduğumu söylüyor. Aslında mantıklı, gündüz uyuyup gece dolaşan kişi başka ne olabilirki...(azıp azıp Seven Eleven'a giden). Ama tek bildiğim, bir vampirin aksine, kan yerine gecede 2-3 litre Coca Cola tükettiğim (geberecen birgün! -Zebani). Herneyse sizi fazla sıkmadan konuya geçelim. Hepiniz şu efsanevi oyun Pirates'i bilirsiniz. Şu korsanlık yapıp para ve şan kazandığımız müthiş oyun. Yapıldığı yıllarda herkesi ekran arkasına (ne arkası oğlum. espri mi bu yoksa ciddi mi? -Zebani) esir eden bu oyun aynı zamanda yeni bir furya başlattı. Pirates'in başarısını gören firmalar benzer oyunlar çıkardılarsa da Pirates'in başarısını yakalayamadılar. Bence bunun başlıca sebebi programcıların oyuna yeni birşey katmak yerine Pirates'ı aynen taklit etmeye çalışmalarıydı. Fakat nasıl olduysa Impressions şirketi Pirates'la aynı konuya sahip ve bunun yanı sıra birçok extrası olan bir oyun çıkardı: High Seas Trader !!!



Ufukta hiç bir şey yok. Bari balık avlayalım...



Aman kaptan yönü şaşırma. Sonra yem olmayalım...

Manzara muhteşem ama korsanlar çok hayvan...Dikkat...

Evet oyunumuz Pirates'a benzer bir konuya sahip. Ama Pirates'in aksine korsanlık değil, ticaret ön planda...Limanlardan aldığımız kargoyu başka yerlerde satıp para kazanmaya çalışıyoruz. Fakat bu arada korsanlar da bizi rahat bırakmıyorlar...Açık denizde saldırıp duruyorlar, bu yüzden denizde sürekli tetikte olmamız lazım (bu arada 3D savaş sahnesi dehset...!). Bütün bunları yaparken adamlarımızında gönlünü hoş tutmamız lazım (nasıl yani? -zebani). Yoksa azıp isyan çıkarıyorlar. Limanlardaki tavernaya yapacağınız bir ziyaret onların gönlünü hoş tutmaya yeterde artar bile (çok afedersiniz oyunda orospulukda var galiba -zebani). Hem taverna ziyaretleri sırasında yeni insanlarla tanışıp yeni müşterilerde kazanabiliyorsunuz. Yapacağınız ticaret çok önemli çünkü daha çok para kazanıp daha iyi gemi ve daha saldırgan adamlar alabilirsiniz. Ticaret yaparken kafayı biraz çalıştırmanız gerekiyor. Bazı yerler elinizdeki mallara çok düşük fiyat veriyorlar. Bu yüzden ticaret yapmadan önce bazı yerleri gezip fiyat araştırması yapsanız iyi olur. Ama bu sırada adamlarınıza iyi bakmanız gerekiyor. Açık denizlerde 2-3 serseri korsan gelip size saldırdığı zaman adamlarınız şeylerinin üzerinde fındık kırıyorlar!...yani hiçbir şey yapmayıp öylece oturuyorlar. Savaşırken de çok stratejik olmanız gerekiyor. Boş yere deli danalar gibi ateş edip ortalığı kana bulamayın. Önce karşıdaki korsanın niyetini bir öğrenin, eğer kötüyse hodri meydan (pardon deniz). 18 yy'da gemiler pek teknoloji harikası olmadığından açık denizlerde yol almanız için mutlaka iyi bir gemiye sahip olmanız gerekiyor. Oyunun birinci şartı iyi bir gemi ve bol para. Uzak yerlere götüreceğiniz kargolar acayip para kazandırıyor. Bu yüzden ilk amacınız para biriktirip büyük, iyi bir gemi almak. Oyundaki tipsiz adamlara pek güvenmeyin, hele fiyatı ucuz olanlara asla. Sonra yavşaklık yapıp sizi yüzüstü bırakıyorlar. Bu arada yeni keşifler yapıp ünlü olabilirsiniz desem yalan söylemiş olurum. Ben oyunda bunun da var olabileceğini düşündüm ama henüz birşey bulamadım.

Oyun genel olarak bu!!! Fakat özellikle grafikleri dehşet. Hele deniz savaş sahnesi felaket bişey. Oyuna ayrı bir hava katan başka bir özellikte oyun dahilinde birçok insan bulunması ve bunların farklı farklı çizilmiş olması...Bütün bunların yanı sıra oyunda bir sürü farklı gemi türü de bulunuyor. Ayrıca oyunun ilk insan görüş açısından oynanan deniz ticaret oyunu olması da oyuna ayrı bir etkileyicilik katıyor (ne demek istediğini anlamış değilim -zebani). Yani bence mutlaka alın. Hele gün batımına doğru yelken açmak ve 18 yy.dünyasında bir an olsun bulunmak isterseniz hiç kaçırmayın hemen atlayın derim...Ve yazımı burada bitiririm bey abilarim...oh oh saatte 5 olmuş artık yatalım BYEEEEEE!!!

EDGE

Burası nire yav. Ortalıkta kimse var mı?

HIGH SEAS TRADER

FİRMA : IMPRESSIONS
DİSK : 4
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A1200/A4000

%95 %85 %90

Gereği Düşünüldü

Ayın en iyi oyunlarından. Hiçbir şekilde kaçırmayın. Alın ve çoşun. %90

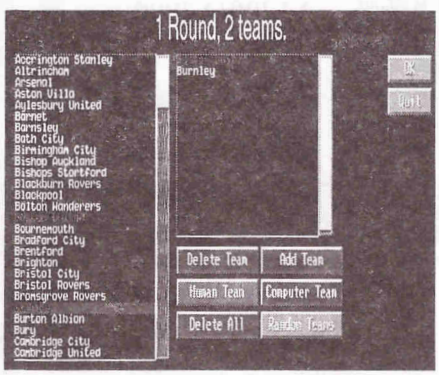
Şu günlerde birçok futbol oyunu piyasayı abluka altına almış durumda. Bazıları vasatın üzerinde seyrederken, bazıları da gerçekten oynayana haz veriyor. Şimdiki oyunumuz bakalım ne verenlerden. Futbol bilgisi de basketbol bilgisi kadar kötü olan ONUR sizler için oyunu oynadı ve yazdı, buyrun bakalım...

Manchester United, Manchester United Europe, Manchester United 95, Manchester United Double vs. derken Krisalis firması artık Manchester United takımını, dünyanın en iyi takımı gibi göstermeye çalışıyor. Halbuki dünyada başka takımlarda var. Onların da yayın haklarını satın al, birinci sınıf takımların ismini oyunlarına ver olsun bitsin. Mesela BEŞİKTAŞ, bakın şampiyonlar liginde TÜRKİYE yi nasıl temsil ediyor (göreceğiz bakalım -Zebani).

Bu kadar övünmek yeter birazda oyundan bahsedelim. Oyunu alıp oynamaya başladığımda işte beklenen menejerlik oyunu diyorduk ki birden hayal kırıklığına uğradım. Çünkü oyunda sırf menejerlik yapamıyorsunuz, illa sizde oynayacaksınız. Anlayacağınız oyundaki başarı, menejer+futbol oynama kabiliyetinize kalmış; bence oyundaki en büyük eksik bu. Menülere gelince:

Custon Cup

Burada oynayacağınız kupa maçlarının özelliklerini belirlemenize olanak sağlanmış. ***Cup Name*** Kupa ismini değiştirmeye yarar. ***Round*** 1-6 (yani 2-64 takım) tur. ***Pitch*** Saha koşulları, normal, wet (ıslak), dry (kuru), muddy (çamurlu), frosty (buzlu), foggy (sisli), foggy and frosty, random. Alt tarafında ise maçların tek veya çift maç olacağı, maçın berabere bitmesi halinde uzatma ve penaltılara kalıp kalmayacağı size kalmış. Bundan sonra kupada oynamasını istediğiniz takımları işaretleyin



Custom League

Burada da custom cup da olduğu gibi kendinize yeni bir lig ve onun şartlarını belirliyorsunuz. Sırayla ***League Name*** Açıklamaya gerek yok. Ligde kaç takım olacağı, minimum 2-maksimum 24, ***Point for win*** Galibiyete vereceğiniz puan (1-5), ***Point for draw*** beraberliğe vereceğiniz puan (0-5), ***Play each team times*** Kaç devre (lig devresi) ve saha koşulları belirlenir.

Setup

Kontroller, mouse ve joystick. Hava koşulları, oynadığınız maçın gösterilip gösterilmeyeceği (arcade match'i kaparsanız maçlarda sadece skorları görürsünüz), transfer ve sezon durumları.

Single Match

İki kişinin maç yapması (human-human, human-computer, computer-computer).

Disk Shop

Data disketlerinin yüklenmesi

Season

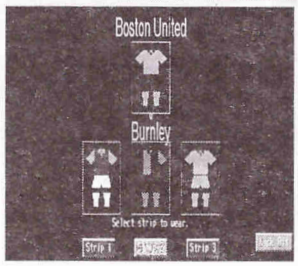
New season seçeneği ile yeni bir sezon başlabilir veya old season ile daha önce kaydedilmiş bir sezonu oynayabilirsiniz. Oyunda 4 kişi aynı anda menejerlik yapabilirsiniz. Biraz da maçlardan bahsedelim: maça başlamadan önce tactical ekranından penaltı ve frikikcilerinizi belirleyin, taktiğinizi seçin ve maça başlayın.

Maç oynanış olarak Sensible Soccer'a benziyor, fakat yukarı aşağı değilde izometrik (çapraz) olarak oynuyorsunuz. Oyun içi tuşları ise şöyle: Q=Quit R=Replay T=Time P=Pause S=Skor ekranı

F1=Oyuncu değiştirme.

Manchester United Double da diğer futbol oyunlarından farklı olarak kaleciye faul yapabiliyorsunuz (tabii sonuç kırmızı kart) ve topu uzun süre kullanmayınca seyirciler sizi ıslıklamaya başlıyor.

Sonuç olarak Manchester United Double



futbol oyunu severler tarafından alınır ve oynanır. Üstelik birkaç kişiyle oynanınca gayet zevkli bir hal alıyor. Tek sorun İngiliz piçlerinin manchester United'ı niye bu kadar sevip her oyunu onların adına yapmaları. Belki de fazla milliyetçiler veya takım ismi gerçekten fazla prim yapıyor. Sonra bizde oturup burda "bu niye böyle" deyip duruyoruz. Neyse saçmalama modundan çıkalım. Bence bu oyunu alın ve oynayın. Üstelik iki disket. Zevkli bir futbol maçı için bu bedeli ödeyebiliriz heralde.....(bu arada arkadaşlar Allah rızası için biri şu Zebani'ye basketbol öğretsin, oynamasını beceremiyor. Yenilince devamlı olarak bahaneler üretiyor, yok saçım gözüme girdi, biri saçıma bant bulsun, yok yaratığım azdı vs. Bunlar hoş ama boş bahaneler, sen her zaman yenilmeye mahkumsun)

Dipnot: "Peki Onur"...-Zebani...

ONUR

M. UNITED DOUBLE

FİRMA : KRISALIS
DİSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Joystick/Mouse
MAKİNE : A500/A1200

%75 %70 %85

Gereği Düşünüldü

Bir süre oyalanmak için idare eder. Yeni bir şey yok. Yine de oynanabilir. %76

TOMCAT

THE HUNT IS ON....

Saat 05.42, günlerden Pazar... A yok pardon Pazartesi oldu... Burası MegAmiga Kadıköy Head Quarters...İçerde Snakepit'in (şu Slash'in yeni grubu) Beggars and Hangers On'u çalıyo...Ayrıca çalışan makinenin yaydığı ısı sebebiyle hava içerde 40 dereceye kadar çıktı (yani heralde 40 derecedir çünkü ben manyak gibi terliyorum). Ve ben hala makinenin başındayım. Tam 4 saat süren manyak bir X-Copy partisinden (aslında eziyetinden) sonra tek amacım şu yazıyı alev alev yanan makinamda yazıp yatmak (Ulan o kadar disket çektik genede Zebani'nin istediklerini yetiştiremedik...Aslında disket bitmese çekerdim ama...!) Herneyse oyunumuzun adı Tomcat ve adından da anlaşılabileceği gibi bir uçak oyunu (Yoksa filmi mi desem bilemiyorum valla !). Fakat diğerlerinden biraz farklı. Tomcat ne bir simulasyon nede bir shoot'em up oyunu...Aslında oyun başlı başına yeni bir kategori oluşturuyor. Full motion interactive video...Evet Tomcat'in türü bu. Kısaca FMIV denen bu oyun türü CDTV'nin piyasaya çıkmasıyla gündeme geldi (yani Amiga sayesinde bulundu). Ama özellikle CD32'nin piyasaya çıkmasıyla iyice popüler hale geldi. FMIV adından da anlaşılacağı gibi herşeyin dijitize ve hareketli olduğu bir oyun türü. Oyunu oynarken kendinizi bir film seyrediyor sanabilirsiniz. Aslında buna oyun değilde aktif olarak rol aldığınız bir filmde diyebilirsiniz. Zaten FMIV'nun asıl anlamıda bu. Oyunda bir F-14 pilotunu yönetiyoruz.

Amacımız ise her zamanki gibi düşman (yani Rus..hohoh! dimi Milo seni komi seniiii) uçaklarını haklamak. Fakat bunu çok farklı bir şekilde yapıyoruz. Ateşe basıp oyuna başlar başlamaz bir F-14'ün pisten kalkışını dijitize olarak seyrediyoruz. Ardından bir pilot bizden saldırı noktasını belirlememizi istiyor. Tabii gene dijitize görüntüler eşliğide. Daha sonrada uçağın saldırı bölgesine gidişini tıpkı bir film seyreder gibi seyrediyoruz.

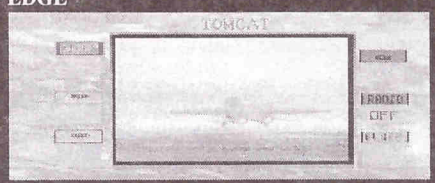
Daha sonra pilot bize hangi hedefe saldıracağını soruyor ve eğlence başlıyor. İşte oyunun bu bölümü mükemmel. Tamamen full motion digitised sequence!!! Felaket bişey! Şavaş anında pilot bize gene çeşitli şeyler soruyor (tabii sen anlamadığın için yazamıyorsun dimi yezit -zebani). Hani şavaşın kaderini etkiyecek cinsten. Ve oyun sürüp gidiyor...(tabii zımbalanana kadar hohoho!)

Oyunda iki tane ana görev türü var (neden baba görev türü yok...toğbe toğbe...hemen yapılsın, eğildimi oturturum ha! ona göre). Biri bombarbarduman diğeri ise dogfight. Yani bir üç beş (bizim Yelkendeki bekçi Yıldırım'a selamlar...) uçakla havadan havaya roketler kullanarak savaşıyoruz. Dogfight görevinde amacımız bütün düşman uçaklarını düşürmek. Bombarduman görevinde ise amacımız düşman uçaklarını, uçaksavarlarını ve radarlarını atlatıp belirtilen hedefleri yerle bir etmek. Görev esnasında eğer vurulursak uçağımızın parçalanışı değişik açılardan gösteriliyor. Tabi dijitize olarak. Eğer başarılı olursak madalya törenini seyrediyoruz filmvari bir şekilde...

Tomcat toplam 50 görevden oluşuyor. Bu görevler tıpkı bir film gibi belli bir senaryo dahilinde birbirine eklenmiş. Buda oyuna faklı bir hava katmış. Oyun kontrolleri ise oldukça basit. Uçağın gideceği yolu radar/harita ekranında joystickle işaretleme yoluyla belirliyoruz. Kullanacağımız silahları ise gene joystickle silah ekranından işaretleyerek belirliyoruz. Saldırı esnasında ise roket atmak için önce menüden silahı seçiyoruz. Daha sonra saldıracağımız hedefi belirliyoruz. Bundan sonra pilotumuz hedefe doğru bir dalış yapıyor. Saldırdığımız nesne eğer bir hava hedefiyse (uçak,helikopter gibi...) Pilotumuz usta bir manevra ile düşmanın peşine takılıyor. İşte bu esnada yapmamız gereken şey hızlı bir şekilde roketi hedefe kitlemek ve düşmanı tıpkı bir ördek gibi avlamak (ulan bana bak hayvanlara zarar verdiğini görürsem veya hayvanlarla ilgili sapık düşüncelerini yazdığını görürsem seni köpek gibi öldürürüm !!!-zebani). En hızlı şekilde diyorum zira düşman uçakları armut toplamıyor. Onlarda bizi avlamaya çalısıyor. Biz peşine takılsak bile onlarda bir yolunu bulup bizi atlatıyorlar ve ilk fırsatta bize roketi yolluyorlar (yani kobrayı salıyorlar -zebani). Bu yüzden hızlı olmalıyız. Hedefe kitlemek için yapmanız gereken, düşman uçağının peşine takıldığımız anda beliren yeşil imleci hedefin üstüne getirip ateşe basmak. Ateşe bastıktan sonra yapmamız gereken oturup düşman uçağının parçalanmasını seyretmek (aman ne zevk hohoho!). Eğer hedef kara hedefiyse pilotumuz hedefe doğru bir dalış yapıyor ve bizimde çok kısa sürede roketi atmamız gerekiyor. Çünkü karaya doğru yapılan bu dalış sonsuza kadar sürmüyor. Ha unutmadan birde düşmanın bize roket atması durumu var. Bu durumda ise yapmamız gereken roket bizi vurmadan menüden Flare'ı seçmek. Bu arada unutmayın Flare'lar sınırlı. Görev başına sadece 5 adet bulunuyor. Bu sebeple rakiplerinizi en hızlı şekilde alt etmeye bakın. Yoksa azıp azıp roket yolluyorlar.(Ha bu arada menudeki Radıo opsiyonunu bir türlü aktif hale getiremedim. Beceren olursa bana yassın lütfen...Bu Radıo'nun sırrını çözen tarafımdan bizzat ödüllendirilecektir.EDGE!)

Valla oyun süper...Ne yaparsan yap dijitize seyrediyosun. Hemde her oynayışta farklı Dehşet (bu arada CD değişti. Şimdi Bon Jovi çalıyo. Abi tapıyom bu gruba namussuzum). Hele fast'iniz varsa oyun full screen motion video gibi çalışıyo...Ben bittim oyuna mutlaka alın arşive katın bir dahada silmeyin. Zaten bir görün kolay kolay silmezsiniz!.. Herneyse artık uykum geldi ! Yatayım. Yok abi yatmam. Su uyur Kadıköy HQ uyumaz (bu gidişle yaratık gibi birşey olacaksın ve bende seni daha fazla acı çekmeyesin diye vurmak zorunda kalacam. Hadi bakiyim doğru yatağa zıbarmaya. -Zebani). AAAAAA sabah oluyo...Hava aydınlanıyo...N'apiim kulaklıklarımı takayımda yeni demo için bir müzik yapayım (Zaten yapmasam bu gidişle beni asacaklar...). Sonrada Yedi Onbir Fast food'a kahvaltı ederim.

EDGE



TOMCAT

FiRMA	: DUP SOFT.
DiSK	: 7/HD Install
HAFIZA	: 1 MB
KONTROL	: JOYSTICK
MAKiNE	: A1200/A4000

%90

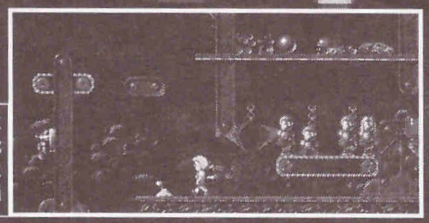
%85

%75

Gereği Düşünüldü

Bu oyun için hemen bir A1200 alabilirsiniz. Kesinlikle muhte şem bir oyun... %83

LOLLYPOP



Bu ufak yaramaz çok becerikli

Bu aralar iyi bir platform oyunu alacaksanız bu oyun tam size göre, yalnız eğer kullandığınız makine A1200 ise dikkat, çünkü oyun A1200 de ilk bölümün sonunda guru veriyor en azından bendeki versiyon böyle. Oyunu alırken buna dikkat ederseniz sizin için iyi olur. Son söz: Hoşcakalın...

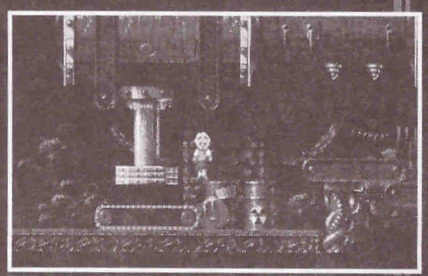
Mr. Oz

Lollypop. Hani şu küçükken yediğimiz yuvarlak kırmızı beyaz renklerde olan şekerler var ya işte o. Yalnız bu oyunda şeker değil ama şeker gibi şirin bir kız çocuğu yönetiyoruz (sus ulan zındık, pis sapık. Densiz ahlaksız it, yıkıl yezit..-Zebani). Oyunumuzu Brain Bug diye ismini daha önce hiç duymadığım bir grup yapmış, pazarlayan firma ise Rainbow Arts. Oyun 4 disketten oluşmakta. Oyunumuzun ilk disketini yükledikten sonra önümüze her zamanki gibi bir menü geliyor. Bu menüdeki options seçeneğinden oyunu neyle oynayacağımızı (joystick, klavye ve sega pad) seçiyoruz. Gene aynı yerden oyuna kaç hakla başlayacağımızı ayarlayabiliriz (en az 3 en fazla 7 hak). Ayrıca gene buradan oyun içinde alacağımız passwordleri girerek oyuna kaldığımız yerden devam edebiliriz. Bütün bu ayarları yaptıktan sonra start game ile oyuna giriyoruz.

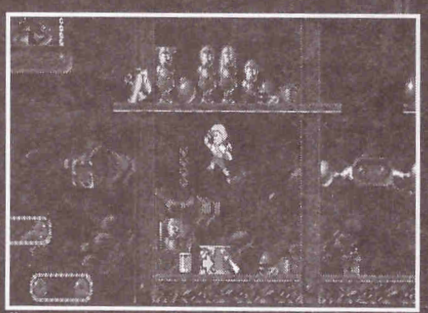
Oyunumuzun ilk bölümü adından da anlaşılacağı üzere (toy factory) bir oyuncak fabrikasında geçiyor. Şimdi kısaca ekran düzeninden bahsedelim: ekranın sol alt köşesinde kaç hakkınız kaldığı yazılı, onun hemen altında bulunan şekerler ise enerjinizi temsil etmekte; bu enerjiler yani şekerler biterse bir hakkınız güme gider. Bunların yanında ise puan göstergemiz bulunmakta. Onun hemen yanında lollypop göstergemiz yani kaçlı lollypop attığımızı gösteren ikon bulunmakta. Bu ikonun yanıda ise ne kadar zamanımızın kaldığını gösteren saat var. Ekranın sağ alt köşesinde ise topladığımız resim parçaları ve aldığımız objeler mevcut.

Şimdi de kahramanımızın neler yapabileceğinden bahsedelim. Öncelikle kahramanımızın başlıca silahı olan 38'lik lollypopları tanıyalım (bizim zamanımızda 5'lik on'luklar vardı, bunlar biraz pahalı (bazen lafı kıçımdan anlarım -Zebani). Bu lollypoplar her ne kadar saf ve masum gözükselerde bölüm içerisinde göreceğiniz oyuncak tank, oyuncak ayı, oyuncak bilmem ne gibi ucubeleri yok edecek güçte. Ayrıca gene bölüm içerisinde toplayacağınız objelerle daha fazla lollypop atabilirsiniz. Lollypop dışında bir başka silahımız ise space tuşuna basınca ortaya çıkmakta: space tuşuna bastığınızda o ekranın fotoğrafını çekmiş olursunuz ama aynı zamanda o ekranda bulunan tüm ucubik yaratıklarda ölür. Oyun içerisinde en azından ilk bölümde yapmanız gereken şey, bir resmin bütün parçalarını toplayarak o resmi oluşturmaya çalışmak. Ama bunu yaparken süreye de dikkat edin. Eğer bu süre biterse bir hakkınızda zamanla beraber uçup gider. Resim parçalarını bölümün muhtelif yerlerindeki sandıkları açarak elde edebilirsiniz, yalnız bu sandıklar bazen gizli yerlerde duruyorlar, bunları ortaya çıkartmak için sağa sola biraz zıplamanız gerekiyor. Bu sandıklardan sadece resim parçaları değil bir hayli ilginç ve tırsınç objeler de çıkmakta. örneğin alacağımız bir süper ayakkabı objesi ile belirli bir süre için oldukça yüksek yerlere kolaylıkla atlayabilirsiniz ya da daha önce söylediğim gibi lollypopunuzu güçlendirebilirsiniz. Yalnız bu sandıklardan her zaman iyi şeyler çıkacak diye bir şey yok bazen üzerinde kuru kafa bulunan şişelerde çıkıyor, eğer bunları alırsanız bir hakkınız gitmekte. Ayrıca gene bu sandıklardan çıkan bazı ikonlar kontrollerinizi belirli bir süre için ters çevirmekte yani joystiği sola çektiğinizde kahramanımız sağa, sağa çektiğimizde ise sola, veya joystiği yukarı ittiğimizde aşağı, aşağı çektiğimizde ise yukarı gibi ters durumlar oluşuyor (bir örnek verirken insanları aptal yerine koymak buna deniyor heralde. Ulan tamam anladık sola çekince sağa gittiğini de sen neden bütün joystick kombinasyonlarını yazıyorsun onu anlamadım -Zebani). Oyun içerisinde bazen aşağı veya yukarı doğru gidip gelen asansörler göreceksiniz; bu asansörlere binerek başka ekranlara geçebiliyorsunuz ve bunu yapmaya da mecbursunuz çünkü resim parçalarından biri bu ekranlarda olabiliyor.

Oyunun gerek grafikleri gerek ses efektleri ve müzikleri gerçekten iyi hazırlanmış. Özellikle grafikler gerçekten görülmeye değer nitelikte.



Bir çocuk için zor bir macera...Yazık...



Üstelik becerikli...Atlıyor, hopluyor...

LOLLYPOP

FİRMA : Rainbow Arts
DİSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Joystick
MAKİNE : A500/A1200

%90

%80

%90

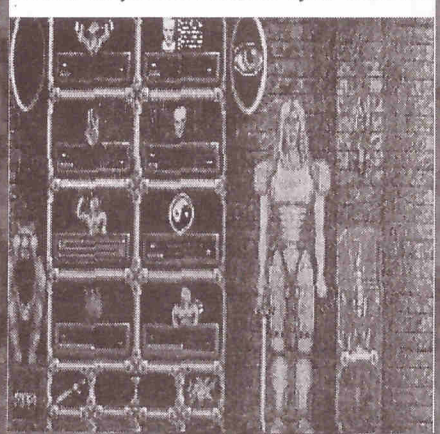
Gereği Düşünüldü

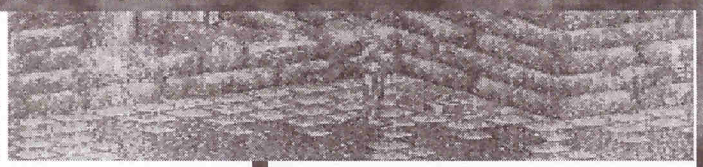
Son zamanlarda çıkan en iyi platform oyunu. Mutlak ve mutlak alınız... %86

TOWER OF SOULS

Bu günlerde piyasa oldukca hareketli günler yaşıyor. Oyuna hasret kaldığımız günler artık geride kaldı diyebiliriz. Avrupa da çıkan birçok oyun buraya da eninde sonunda uğruyor. Önceleri daha çabuk uğruyordu ama onun nedenleri farklıydı; yani sormayın anlatamam işte. Şimdiyse eskisi gibi yine Swap yöntemi hortlamaya başladı.Bu yüzden oyunlar çıkar çıkmaz hemen gelmiyor doğal olarak. Biraz beklemek gerekiyor. Teknolojinin bunca gelişmiş olduğu bilgisayar dünyasında, posta teknolojisi henüz benim istediğim düzeye ulaşamadı. Neyse bunlar kimseyi pek fazla ilgilendirmeyen sorunlar. Ama bilseniz iyi olur. Sonra "abi niye oyun yok, neden gelmiyor" diye zırlamayın. Şimdi geçelim oyunumuza...

Tower of Souls şu günlerde ismini oldukca çok duyduğum Black Legend firması tarafından yapılmış RPG/Arcade Adventure karışımı bir oyun. Bu tür oyunları bilirsiniz; kılıçlar, mahzenler, yaratıklar,anahtarlar, açılmayan kapılar, kudurtan bilmeceler ve bitmek bilmeyen bir heyecan fırtınası. Bu oyunda da demin saydıklarım fazlasıyla var ancak bazı farklılıklar da hemen göze çarpıyor. Mesela büyü hazırlama oldukca ilginç bu oyunda,ayrıca adamımızın kontrolü de çok basite indirgenmiş. Tabii bunun yanına grafik ve ses gibi atmosferik etkileri de katarsak karşımıza iyi bir oyun çıkıyor. Ancak tek sorun A1200 olması ve gerçekten zor olması. Ama ne farkeder ki, zor olması daha iyi uğraşın biraz. Mücadele ederek birşeyler kazanmanın tadını çıkarın. Ne yani hayır mı? O zaman Tower of souls sizin oyununuz değil. Oyunu oynamak isteyenler yazının devamını okuyabilirler; ancak "ben böyle oyunlar sevmem" diyenler varsa (ki mutlaka var) buradan itibaren okumayı bırakabilirler. Ben herşeye rağmen yazıya devam ediyorum, bakalım oyun nasıl bir şey:





Oyun çok ilginç bir karakter tanımlama ekranı ile başlıyor (en baştaki hikayeyi okursanız oldukca ilginç şeyler yazıyor. Tam açıklama yapsaydım size önemli bölümlerini anlatırdım ama ne yer var, ne de zaman). Burada alt taraftaki ikonlarla oynayarak ortalama bir değer tutrurabilirsiniz. Eğer adamınızın bu halinden memnunsanız hemen sağ taraftaki ikona klikleyerek oyuna girebilirsiniz. Oyun sizinde gördüğünüz gibi izometrik bir ortamda geçiyor. Bu haliyle Gremlin firmasının yaptığı Hero's Quest adlı oyuna benziyor. Tabii bunun grafikleri ve interface'i daha güzel. Şimdi size tam açıklama yapamayacağıma göre bazı ufak tefek şeyleri anlatayım:

Oyunda adamı hareket ettirmek istiyorsanız mouse'u sadece hareket ettirin yeter. Bu oldukca güzel düşünülmüş. İki saat yok sağ tuşa bas, yok sol tuşa bas falan filan gibi şeyler yok. Ancak büyü veya kapı açmak için birşeyler yapmak istediğinizde sağ tuşu kullanacaksınız. Bir yerden büyü veya eşya almak istiyorsanız üzerine üzerine sol tuşla klikleyebilirsiniz. Oyun esnasında bazı saçma sapan yaratıklar sizi öldürmeye çalışacaktır. Bunları alt etmek için sol taraftaki kitapta bulunan büyüleri kullanmalısınız. Bu büyülerin bazıları zaten hazır. Bir çoğuda oldukca yararlı,ama bazı durumlar da daha etkili (kodumu oturtan cinsten) büyüler kullanmanız lazım. Bu büyülerin hammaddelerini gezdiğiniz yerlerde bulacaksınız veya öldürdüğünüz yaratıkların üzerinde. Burası çok önemli çünkü bazı bölümleri geçmek için gerçekten iyi büyülerin olması gerekiyor. Bu arada topladığınız bazı hammaddeleri kullanarak sizde etkili büyüler hazırlayabilirsiniz. Bu büyüleri hazırlamak için en sağda haritanın yanındaki ikona basmalısınız. Burası oldukca ilginç bir yer, bence anlatnasam daha iyi kendiniz görmelisiniz. Ayrıca illa ki büyüleri kullanmak zorunda değilsiniz ama siz bir yaratığı kılıçla öldürmeye uğraşırken diğer taraftaki yaratık size bir Fireball fırlatırsa bu yapacağınız en büyük hata olur. Enerjinizin miktarını en ortada bulunan resimden görebilirsiniz. Bu resim iskelete dönüşmeye başladığında sonuuz geliyor demektir. İyileşmek için hemen bir Healing büyüsüne ihtiyacınız var ve bunu da yapmak için demin bahsettiğim büyü hazırlama ekranına girmeniz gerekiyor. Ancak bu ekranda birçok hammadde olmasına karşın bazıları işe yaramıyor veya birleşim yanlış oluyor. Onun için fazla uğraşmayın derim. Enazından bir manual olsaydı bazılarının ne işe yaradığını bilebilirdik. Eee Crack oyunların en büyük dezavantajı da bu işte. Ne yapalım, Eşşeği Fuck'n ossuruğuna katlanır...

Her ne kadar oyunun tam açıklamasını yapmadıysam da siz yine bu oyunu gidip gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Zaten yapımcı firmanın Black Legend olması grafiklerin, seslerin ve oynanabilirliğin güzel olması demek. Bu oyunda da yukardakilerin hepsi fazlasıyla var. Tek sorun en başta da belirttiğim gibi zor olması. Bazı yerlerde ölme ihtimaliniz oldukca yüksek olduğundan size tavsiyem oyunu save ederek oynayın. Evet fazla söyleyecek bir şeyim şimdilik yok. Bence bu oyunu alıp oynamanız a) bir A1200 olmasına b) 5 disket olmasına c) bu tür oyunları sevmenize ve d) oyunu alacak paranızın olup olmadığına kalmış. Bence siz bu oyunu ne olursa olsun alın ve oynamaya çalışın. Evet ayrılmadan önce hepinize saygılar, sevgiler sunuyorum....Ruhlar kulesine hoşgeldiniz....

ZEBANİ

TOWER OF SOULS

FiRMA : B. LEGEND
DiSK : 5
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Mouse/keyboard
MAKiNE : A1200

%90

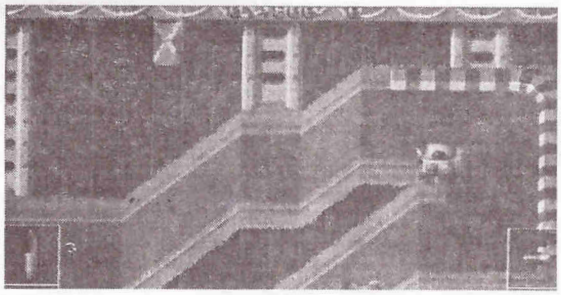
%80

%85

Gereği Düşünüldü

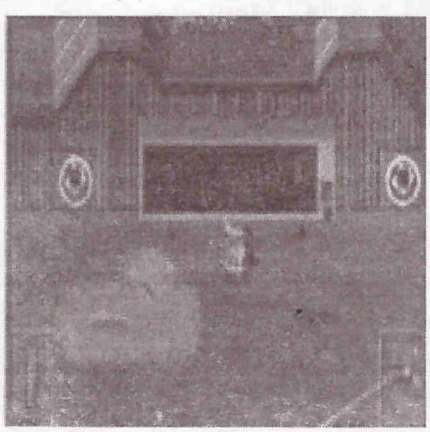
Frp oyunlarına yeni bir soluk getirecek bu oyunu alıp oynamak farz... %85

VIROCOP



Bir arkadaşımın 540 MB harddiski vardı ve buna bir gün nereden geldiği belli olmayan bir virüs bulaştı. Sonuç göz kamaştırıcı oldu yani bütün programlar bir anda siliniverdi (pek de göz kamaştırıcı değil, Allah korusun...ayyy,iğrenç bir durum, tüh tüh tüh...). Tabii arkadaşımda 3 aylık emeğinin bulunduğu harddiskin bir virüs tarafından yokedildiğini görünce virüsün sülalesi ve geçmişi hakkında hiçde hoş olmayan şeyler söyledi (ha ha ha, dur ne söylediğini tahmin edeyim -Zebani). Bu olay bu oyun çıkmadan çok önce olmuştu ama siz virüslere karşı çaresiz değilsiniz artık, çünkü onlara karşı yepyeni bir silahımız var ve bu silahın ismi de oyunumuzla aynı yani Virocop

İşte size çılgın, hareketli, sürükleyici ve gayet sıradışı bir oyun. Oyunumuz çılgın çünkü ufak bir robotla bilgisayar oyunlarının içinden kurtulmaya çalışıyoruz. Oyun hareketli çünkü bir saniye bile elinizi fire buttonundan çekseniz hemen vurulabiliyorsunuz. Oyun sürükleyici en azından benim için öyle, çünkü uzun zamandır hiç bir oyunu böylesine zevkle ve çokça oynamamıştım. Oyun sıradışı, çünkü mouse'la bile oynanabiliyor. Bu kadar mavradan sonra oyunu kimin yaptığımıda söyliyelim bari, oyunumuzu Chaos Engine ve Ruff and Tumble'ı yapan grup olan Renegade hazırlamış. Eğer bu iki oyunu oynamışsanız bu oyunuda sakın kaçırmayın çünkü oyunumuz hemen hemen aynı tip. Oyunu yüklediğimizde F1 tuşana basarsak karşımıza ayarların yapıldığı bir bölüm gelir. Buradaki seçenekleri F tuşları yardımıyla seçebilirsiniz ayrıca gene buradan yapacağınız ayarlarla oyunu 1 veya 2 oyuncu ile ayrı ayrı oynayabilirsiniz. Burada team diye enteresan bir seçenekte mevcut, bu seçenekle iki kişi bir robutu yönetiyor şöyleki: oyunculardan birisi robotun gideceği yeri ayarlıyor diğeri ise kafasını döndürüp ateş edebiliyor.



Oyunu daha öncede söylediğimiz gibi mouse'la bile oynayabilirsiniz ayrıca klavye ve tabii ki joystick ile de oynanabiliyor.

Gene bu ekrandan daha önceden aldığımız kodu girerek kaldığımız yerden devam edebiliyoruz.

Evet oyunda ufak bir robotu yönetiyoruz dedik ama bu robot neler yapabilir onu yazmadık (çok dağınık yazıyorsun çoook -Zebani). Şimdi bu robotumuzun kafası 360 derece dönebilmekte ve böylece her yöne ateş edebilmekteyiz, ateş ediyoruz derken silahlara da değinelim: oyunumuzda silahlar oldukça çeşitli. İlk başta sadece 3 silahla oyuna başladığımız halde (bu arada oyunda silahları space ile değiştirebilirsiniz) oyun içinde üzerinde S yazan ikonları toplarsanız değişik ve güzel silahlara da sahip olabiliyorsunuz. Aynı zamanda bölüm bitirdiğinizde elinizdeki puanları herhangi bir silaha yatırabilirsiniz. Bu ekran hayli ilginç, ekran da bir adet entegre mevcut ve bu entegrenin ayaklarına bağlı yollar var. Bu yolların bazıları uzun bazıları ise kısa, burada istediğimiz silaha kavuşabilmek için elimizdeki puanları kullanıp o silahın bağlı olduğu yoldan gene o silaha erişmemiz gerekli, tabii uzak silahlara erişebilmek için daha çok puana ihtiyacımız olacaktır. Herneyse birazda oyun ekranından söz edelim, oyun ekranının sol alt köşesindeki çubuk enerjimizi göstermekte ve bunun hemen altında da kaç tane hakkımızın kaldığını görebilirsiniz, oyunda enerjiler ufak kare şeklindeki kutu gibi şeylerden sağlanmakta, ekranın üst kısmında ise puan göstergemiz ve onun yanında da kaç adet virüs haklıyacağımızı gösteren sayı mevcut. Virüsler benim gördüğüm kadarıyla oyun içinde hep aynı şekilde: yeşil renkli ve iğrenç görünüşlü büyük yaratıklar. Bölümü bitirmek için bunların hepsini vurmak gerekiyor o yüzden bu yaratıkları atlamamaya çalışın. Ayrıca etrafta üzerinde 0 ve 1 yazan kutucuklar var. Bu kutucuklardan da puan ihtiyacınızı karşılıyabilirsiniz.

Oyunumuz oldukça zevkli ve değişik bölümlerden oluşmakta, aslında her level bir oyun olarak dizayn edilmiş. Bunu level başında çıkan oyun kutularından anlayabiliyoruz. Bölüm içerisinde yapmamız gereken şey hep aynı: virüsleri haklayıp harfleri toplamak. Her bölüm sonunda oyun size o bölümün kodunu verecektir. Bunları bir yerlere not ederseniz oyuna o bölümden devam edebilirsiniz. Ayrıca bölüm içlerinde göreceğiniz bilgisayarlara dokunarak öldüğünüzde bu bilgisayarın bulunduğu yerden tekrarla bilirsiniz. Evet oyun içinde bunlardan başka anlatılacak birşey yok. Oyunumuz hem AGA hem de ECS için ayrı ayrı hazırlanmış ve iki versiyonda 3 disketten oluşmakta.

Platform ve arcade tarzı oyun sevenler için oldukça sürükleyici olan bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ediyorum.

Mr.OZ

VIROCOP

FİRMA : RENEGADE
DİSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Joystick/mouse
MAKİNE : A500/A1200

%85 %80 %90

Gereği Düşünüldü

Çok zevkli güzel bir oyun ama bunun yanın da bir de peygamber sabrı lazım... %85

ARCADE

SNOOKER

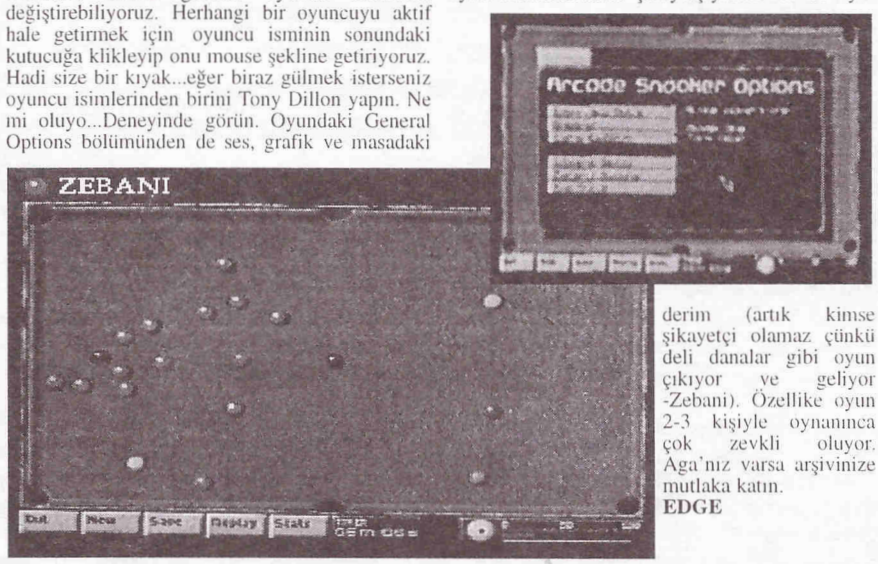
TEAM 17 deyince herkesin aklına Amiganın en ünlü oyunları gelir. Gerçektende TEAM 17 her oyunu hit olan ender başarılı firmalardan. Özellikle Alien Breed serisi bu firmanın en başarılı oyunu olduğu gibi Amiga'nında en kaliteli oyunları arasında gösteriliyor. Bu sıkı firmanın geçen sene çıkardığı ve birçok farklı makineye konversiyonu yapılan ünlü bilardo oyunu Arcade Pool'u hatırlarsınız. Team 17 bu oyunun başarısından oldukça memnun olmuş olacakki şu anda başka bir oyunla uğraşıyor olmalarına rağmen (Şu Alien Breed 3D !!!=>Dooma sıçmışım) hemen bu oyunun ikincisini piyasaya sürdüler.Fakat farklı bir oyunla. Halk dilinde ingiliz bilardosu denilen stilde !

Oyuna ilk baktığımızda grafiklerdeki farklılık hemen göze çarpıyor. Grafikler Arcade Pool'a nazaran daha iyi. Bu da oyunun asıl olarak AGA makineler baz alınarak yapılmasından kaynaklanıyor olsa gerek. Bir de sesler biraz daha kaliteli gibi. Haaa bir de bilgisayar kontrolündeki oyuncuları unutmamak lazım. Adamlar pişkinleşmiş! Istakayı bir kaptımı oyunu bitirene kadar bırakmıyorlar. Ben oyunu 2 saat oynadım ve hezimet spor oldum (Mert böyle yazmaya devam edersen bir hezimet de benden yiyeceksin ona GORE -Zebani). Hoş zaten snooker'dan hiç anlamam...Rastgele vurdum durdum. Vurdukça dumur oldum!

Şimdi gelelim oyundaki menülere, oyun türlerine ve diğer kontrollere...Açılışta üstünde snooker yazan ikona klikleyerek oyun türünü seçebiliyoruz. Toplam üç tane oyun türü var bunlar: zamana karşı yarıştığımız speed snooker, topların yerlerini belirlemek suretiyle deneme atışları yaptığımız trick shot ve de herhangi bir rakibe karşı oynadığımız full snooker...Oyundaki oyuncu kontroleri tıpkı Arcade Pool'daki gibi Players Setup alt menüsünde yapılıyor...Burda isimlerin üstüne gelerek oyuncu isimlerini değiştirebiliyoruz. Herhangi bir oyuncuyu aktif hale getirmek için oyuncu isminin sonundaki kutucuğa klikleyip onu mouse şekline getiriyoruz. Hadi size bir kıyak...eğer biraz gülmek isterseniz oyuncu isimlerinden birini Tony Dillon yapın. Ne mi oluyo...Deneyinde görün. Oyundaki General Options bölümünden de ses, grafik ve masadaki sürtünme miktarıyla ilgili ayarlamaları yapabiliyorsunuz. Oyun içinde ise sol mouse tuşuyla nişan alıyoruz. Sağ tuşla atış yapıyoruz. Ekranın altındaki bar ile vuruş şiddetini ayarlıyoruz. Ve de gene ekranın alt kısmındaki beyaz yuvarlak nesne ile falso ayarı yapıyoruz. Zaten Arcade Pool oyunadıysanız bütün bunları biliyorsunuzdur (Eğer oynamadıysanız uçan kafa geliyor!)...

Valla oyun iyi. Zaten Team 17 kendini kanıtlamış bir firma...Eğer şu zıbartıcı sıcak yaz günlerinde oyun bulamamaktan şikayetçiyseniz bir deneyin derim (artık kimse şikayetçi olamaz çünkü deli danalar gibi oyun çıkıyor ve geliyor -Zebani). Özellike oyun 2-3 kişiyle oynanınca çok zevkli oluyor. Aga'nız varsa arşivinize mutlaka katın.

EDGE



MICROTECH
ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

CASPER

APPLE COMP.

BİLGİSAYAR ALIM SATIMI
UPGRADE VE TEKNİK SERVİS HİZMETLERİ
PC-AMIGA İŞ-UTILITY- OYUN PROGRAMLARI
PC ÖZEL YAZILIM HİZMETLERİ
400' Ü AŞKIN ORİJİNAL CD-ROM OYUNU
BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ

İNCİRLİ CAD. AHU SOK. ÇINAR APT. NO: 1/A BAKIRKÖY - İNCİRLİ
TEL: 5721418 - 5421418 FAX: 6527782

COLONI

...Ve işte huzurlarınız da COLONIZATION. Sid Meier amcamızın son şaheseri bu muhteşem oyun, kahreden bir bekleyişten sonra nihayet Amigada da çıktı, ve şimdi de ekranlarınızda sizi maceradan maceraya koşturmaya hazırlanıyor. Hadi bakalım hazırlayın tası tarağı ve açılın engin denizlere. Keşfetmenin, seyahat etmenin, ticaretin ve savaşmanın kısacası COLONIZATION'ı oynamanın doyasıya tadına varın...

Microprose firmasının son hiti olan COLONIZATION gerçekten oldukça profesyonel bir bakış açısıyla hazırlanmış. Oyunumuzun konusu 16.YY'da yeni dünyada geçiyor. Tarih bilgilerinden hatırlarsınız, Christof Colombus diye girişken bir maceracı durduğu yerde duramayıp, gidip şimdiki Amerika kıtasını keşfeder (Ameriko vespuci'yi unutmayalım -Zebani). Sonra insanlar bu yeni dünyaya akın ederler. Biz de bu oyunda bu göçmenlerin idaresini ele alıyor ve organize koloniler kurma görevini üstleniyoruz. Ancak iş bu kadarla kalmıyor ve sonunda bağımsızlık fikirlerinin idareniz altındaki kolonilerde yayılması ile yeni kıtalardaki özgürlük savaşını tekrar, ancak bu kez evinizdeki makinelerde başlatıyorsunuz.

Oyunumuz başladığında ilk önce dil seçimini yapıyoruz. Hemen ardından ana seçim ekranı ile oyunumuzu hangi mekanda oynayacağımıza karar veriyoruz. Alternatifler sırasıyla Yeni Dünya (Programcıların hazırladıkları fantastik kıtalar), Amerika Kıtası ve kendinizin oluşturacağı bir kıta. Ayrıca eski bir oyununuza kaldığınız yerden devam edebilir, başarılı olmuş oyuncuların isimlerini görebilir ve de oyundan çıkabilirsiniz.

Eğer oyunu oynarken gerçekten bilinmeyen toprakları keşfetmenin zevkini çıkarmak istiyorsanız kendi dünyanızı oluşturmalısınız. Kendiniz kıtalar oluştururken sırasıyla dünyanızın büyüklüğünü, takımadaların mı yoksa kıtaların mı daha sık olacağını, genel ısının düzeyini (örneğin bol tropik ortamlar için sıcak, çam ormanları için soğuk) ve son olarak da genel iklimi ayarlamanız lazım. İklim ile nemlilik oranını da ayarlamış olacaksınız.

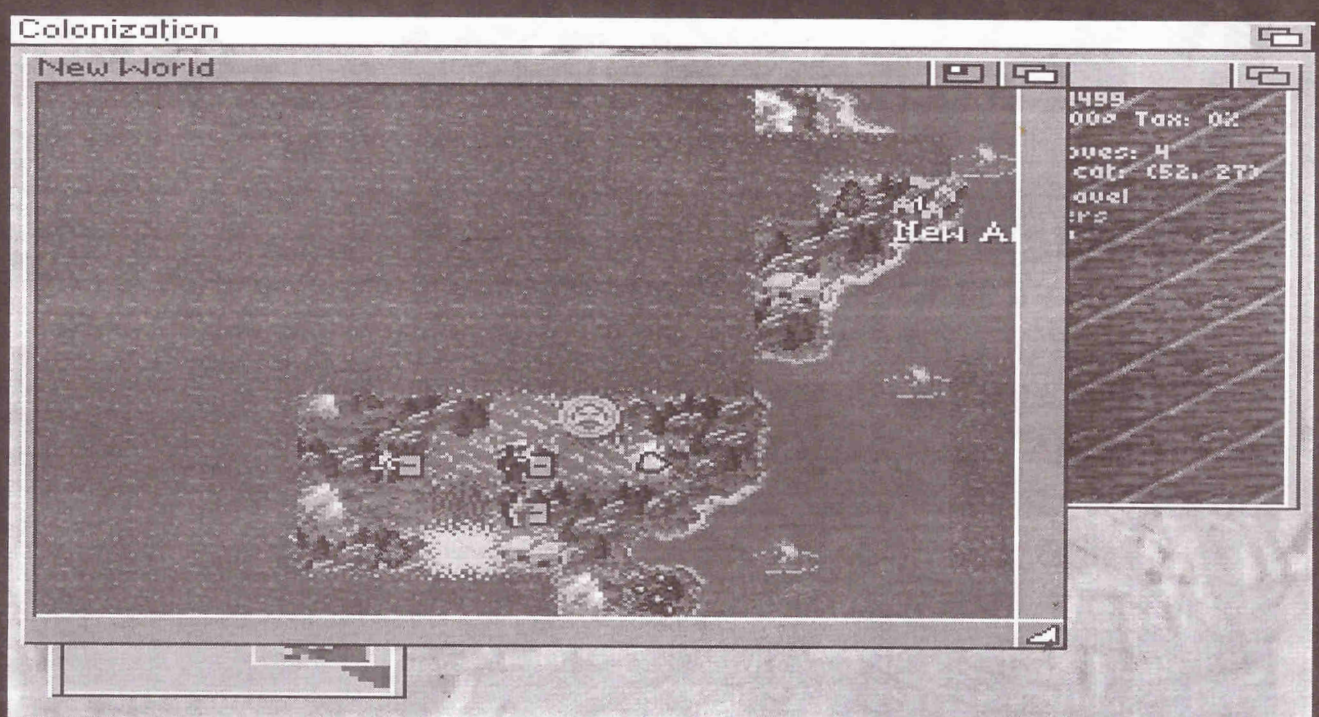
Şimdi sırada hangi ülkenin uzak topraklardaki valisi olarak oyuna başlayacağımızı seçmeye geldi. Oyunda her ülkenin bir diğerinden daha iyi yaptığı işler olduğundan dolayı, önemli olan idari konularda ve stratejik kararlarınızda size en çok uyan ülkeyi seçmenizdir. Ülkelerin avantajlarını sıralarsak:

İngilizler: Tarihi gerçekler oyuna yansıtılarak oyunda en çok göçmene sahip millet olarak düşünülmüş. Bunu da yeni dünyaya göç eden Püritenlerin dindarlığına borçlular.

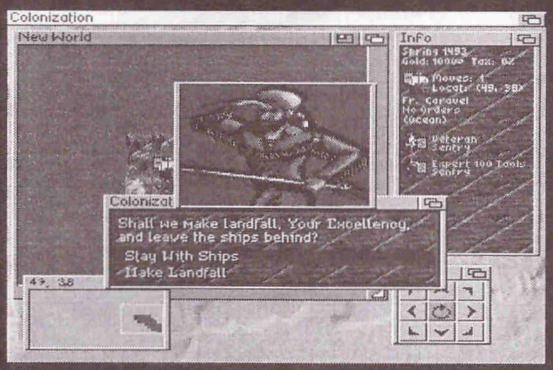
Fransızlar: Bu millet de göç ettikleri yerlerdeki yerel halk ile daha iyi politik ilişkilere sahip. Ayrıca Fransızların gelişi ile yerliler daha az panik oluyorlar.

İspanyollar: İspanyollar da yıktıkları yerli medeniyetleri ile ünlü olduklarından dolayı, yerli yerleşimlerine diğerlerinden daha iyi saldırabiliyorlar.

Hollandalılar: Avrupa'nın en ünlü



ZATION



Ufukta vahşi yerliler var; ellerini ovuşturuyorlar. Dost olalım !

tacirleri genelde bu milletten çıktığı için, bu ulusu seçerseniz merkez limanınız ile yaptığınız ticaretlerden daha karlı çıkarsınız. Ayrıca oyun başlangıcında diğerlerinden daha büyük bir gemi ile oyuna başlıyorsunuz.

İsminizi de yazdıktan sonra yeni dünyadaki maceramıza başlayabiliriz. Evet, bu gördüğünüz yanıp sönen gemi sizin geminiz olup onu babanızın malı gibi sağa sola götürebilirsiniz. Götürme işini numerik klavyeden tek tek yapabilir veya gidilmesini istediğiniz hedef noktaya mouse ile basarak bu işi otomatik bir hale getirebilirsiniz. Bu yeni dünyada bir toprak parçası bulana dek böyle sürecek. Yanlız fazla sağa giderseniz yeni toprakları biraz zor bulursunuz. Siz ilerledikçe haritanın kapalı olan kısımları açılır. Bir toprak parçası gördüğünüzde, gemiyi doğrudan doğruya karaya sürerek çıkartma yapabilirsiniz. Bir diğer yol da önce V tuşuna basarak cursoru (yanıp sönen küçük beyaz kutuyu) çıkarıp geminizi seçmek ve sonra da A tuşuna basarak çıkan window üzerinden karaya indirmek istediğiniz birliği seçmektir. Öyle hemen üff! demeyin, çünkü bu işi oyun boyunca defalarca yapmanız gerekli. Bir de unutmadan şunu söyleyeyim, karayı görür görmez bunu yaparsanız adamlarınız su altı ekibine dönüşür ve yüzerek uzaklaşabilirler.

Adamlarınızı karaya çıkarttıktan sonra büyük bir ihtimalle yerliler size ceee! yapacaklardır. Ben hemen dostluk ve barış önerilerini kabul edin ve öğle yemeği olmaktan kurtulun derim (olmassa Tanrı rolü yapın belki kanarlar. Hani bunların çoğu medeniyet görmemiş aptal yaratıklar olamaz mı? -Zebani). Çünkü yerliler hiç de ufalanacak savaşçılar değiller. Hele bir kaç askeriniz ve bir de topunuz olsun, işte o zaman isteyenler yerlileri ufalayabilir. Yerlilerden bir parça toprağı hediye niyetine alıyor ve hemen yerleşiyorsunuz. Şu sıralar haritada yapacağınız bütün işleri Pioneer denen birlik tipi ile yapacaksınız. Yerleşmeyi gözünüze kestirdiğiniz yeri önce bir güzel ağaçlardan P tuşu ile temizleyip hemen ardından yine P tuşuyla toprağı sürmelisiniz. Sonra bir de R tuşuna basarak yol yaparsanız yeni dünyadaki ilk şehrinizde yolsuz kalmazsınız. Tüm bu işleri yapmanız ne alakaysa yaklaşık 6-7 seneyi alıyor. Aletleriniz (pioneerların tool'ları) bitene kadar bu işlemleri sürdürebilirsiniz. En sonunda B tuşuna basarak şehrinizi kurun. Şehrinizin adını ne koyacaksanız koyun ama sakın savunmasız bırakmayın. Demedi demeyin Memedi dinleyin (Memed benim öz varlığım). Yine de askerlerin oluşturduğu birlikler ile kısa keşif turlarına çıkabilirsiniz. Ama fazla açılmayın ormanda adam kesiyolar.

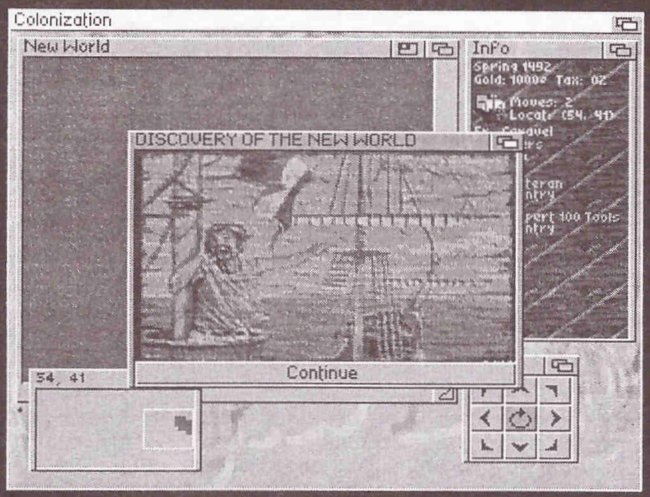
Birlikleri seçmek ve emir vermek için kullandığımız küçük beyaz kutuyu (cursor) şehrin üzerine getirip enter tuşuna basarsanız (namı diğer return) kurduğunuz şehri yakından inceleyebileceğiniz ve muhtemelen başında saatlerinizi ve de kafanızı yiyeceğiniz bir ekran karşınıza çıkar. Bu ekranda sağ üst köşede; şehrinizi haritadaki konumu itibari ile çevreleyen araziler, sadece mouse'unuzun pointer'ı ile üzerine gidince ne olduğu yazacak bir şekilde ifade edilmiş. Buranın ortasındaki işaretler sizin şehirden çıkardığınız ürünler oluyor. Bu konulara daha sonra değineceğiz. Bu küçük yerleşme planının hemen solundaki bir sürü yapı, kasabanızın içinde yer alan binaları temsil ediyor. Kasabayı hemen ilk kurduğunuzda valilik binasını, kürkçü dükkanını, dokumacı dükkanını, demir atölyesini, marangoz atölyesini, puro imalathanesini, rom imalathanesini ve son olarak da kasabada artık bulunmasını istemediğiniz adamlarınızın ve muhafız birliklerinin konulduğu çiti hazır olarak buluyorsunuz. Bu kısmın hemen altındaki üçlü panelde en solda kasaba sakinlerinin topunu birden görebilirsiniz. Kasaba takımının hemen altında yiyecek üretim durumunu ve gelişim sembollerini bulacaksınız. Her vatandaş adam başı 2 yiyeceği götürüyor. Artan yiyecekler tüketilenlerin hemen sağında yer alıyor. Bu arada unuttum, yiyeceği mısır koçanı temsil ediyor. Şayet koçanların bazılarının üzerinde çarpı işareti var ise bu gerektiğinden daha az yiyecek topladığınızı gösterir. Yerleşme planı üzerindeki adamlarınızın hemen kenarında gördüğünüz semboller, o adamınızın üzerinde bulunduğu toprak parçasını ne amaçla kullandığını gösterir. Burada bulunan adamlarınızın üzerine bir kez klikleyip seçebilir ve konumlarını değiştirebilirsiniz. Seçilen adamınızın üstüne bir daha kliklerseniz kocaman bir liste çıkar ve adamınızın yeni faaliyetinin ne olmasını istediğinizi sorar. Eğer yiyecek kıtlığı çekiyorsanız fazla kurcalamadan farmer'ı seçin.

Koçanların hemen sağında gördüğünüz haçlar da kasabadaki dini faliyetlerin boyutunu gösterir. Buradaki haçların sayısı ne kadar fazla olursa anavatandan o kadar fazla göçmen yanınıza gelmek isteyecektir. Kasabadaki haçların miktarını daha da arttırmak istiyorsak, sırasıyla önce kilise ve sonra da katedral inşa etmeliyiz. Daha sonra da dini yapınıza adamlar koyarak daha etkin çalışma sağlayabilirsiniz.

Haçların hemen sağında bulunan çanlar da kasabadaki yönetiminizin mükemmeliyetini gösterir. Çanların çokluğu halkınızın bağımsızlık isteğini kamçılayacaktır. Şehirde yapacak iş bulamadığınız adamları valilik binasına koyarak çanların sayısını arttırabilirsiniz.

Burada hemen şunu söyleyeyim bir binaya üç adamdan fazlasını koyamıyoruz.

Şimdi geldi sıra, üçlü panelin ortasında yer alan



limanınıza bir bakış atmaya. Şehrinize gelen bilimum gemilerin ve at arabalarının (wagon train) gözüktüğü bu kısımdan bütün yükleme ve boşaltma işlemlerini yapıyoruz. Zaten size oyunun başında verilen gemiyi hemen şehrinize soktuysanız, durumu çakmışsınızdır. Önce pointer'ınız ile taşıma aracını klikleyin. Sonra da taşımak istediğiniz zerzevatın üzerine basarak (ve basılı tutarak) taşımak istediğiniz yere (bu gemilerde sandık, şehirde ise tüm malların küçük ikonlarının bulunduğu şerit oluyor) götürüp bırakın. Ancak kargonun tümünü boşaltmak istiyorsanız o zaman seçtiğiniz aracı bir daha kliklerseniz bir panel üzerinde çeşitli emirler çıkar. Bu emirler yardımı ile aracınızı tamamen boşaltabilir ve ayrıca onu limanda fortify(savunma konumuna geçmiş) bir şekilde saklayabilirsiniz.

En son olarak da üçlü bölümün en sağında yer alan kısımdan bahsedelim. Bu bir nevi çetele defteri olarak kullanılıyor. Sağdaki üç ikondan en üstteki basılı durumdayken her turn başına çıkardığınız hammadde miktarını ve bu hammaddelerden ürettiğiniz malların listesini görüyorsunuz. Ortadaki ikondan ise muhafız birliklerini ve en alttakinden ise inşa ettiğiniz yapı veya aracın ne kadarının bittiğini naklen görebilirsiniz. Change seçeneği ile de inşa ettiğiniz yapı veya aracı değiştirebilirsiniz. Burada inşaat yapabilmeniz için kasabanın marangoz atölyesine en az bir vatandaşınızı koyun. İnşaatta lumber (kereste) ve zaman zaman da tool (alet) gerekecektir. Lumber'ı doğrudan doğruya, tool'u ise çıkardığınız ore'u (maden) demirciye koyacağınız adamlarınız vasıtasıyla işleyerek elde edebilirsiniz. Marangozun ve demircinin etkinliği, daha sonra change seçeneğindeki listeden seçerek inşa edeceğiniz daha gelişmiş atölyeler ile artacaktır.

Kasabadaki mevcut durumu gözden geçirdik. Şimdi de aşağıda yer alan hammadde ve malları bir tanıyalım: Mısır (ikiyüz adet yiyeceğin birikmesiyle nüfusunuz bir kişi artacaktır), şekerkamışı (roma dönüşebilir), tütün (puroya dönüşebilir), pamuk (giysiye dönüşebilir), kürk (paltoya dönüşebilir), kereste (inşaat hammaddesi), maden (alete dönüşebilir), gümüş, at (ahır inşaatı tavsiye edilir), rom, puro, giysi, palto, takas malları, alet (bu alet ayrıca cephanelik yaparsanız tüfeğe de dönüşüyor) ve son olarak da tüfek.

Kasabanız bu faliyetler sürdükçe giderek bir şehir haline dönüşecektir. Ancak bunun olması için ayrıca ek nüfusa ve de paraya ihtiyacınız var. Bunun için ürettiğimiz malları gidip Avrupa'da satmalıyız. Bu iş için önceden anlattığım şekilde malları gemiye yükleyip tekrar denize açılmalısınız. Denize açıldıktan sonra fazla uğraşmayıp hemen G tuşuna basarak ana limanınızı seçin. Bir süre sonra geminiz Avrupa limanına gider ve orada da yeni bir ekranla karşı karşıya kalırsınız. Burada mallarınızı satabileceğiniz gibi, kenardaki iskelede geminize binmek için sıra bekleyen yolcu göçmenleri görebilir ve aynı gemilerde olduğu gibi onlara iki kez klikleyerek bazı değişiklikler yapabilirsiniz (tüfek, at ve alet vererek veya misyoner haline getirerek geçici olarak mesleklerini değiştirmek gibi). Eğer limandaki adamlara değil de daha başka meslek erbablarına ihtiyacınız varsa gidip Recruit seçeneği ile düşük bir bedelden ancak kısmetinize ne çıktıysa üç adamdan birini kiralayabilirsiniz. Ama para size batıyorsa gidip Train seçeneği ile fahiş fiyattan eğitimli adam getirtebilirsiniz. Purchase seçeneği ile de yeni gemiler alıp donanmanızı güçlendirebilir veya top satınalabilirsiniz.

Limandaki işlemler bittikten sonra geminizi aynı mal aktarırmış gibi, hemen soldaki kutuya (yani "Bound for ..." yazan yere) götürüp bırakın. Ancak limanda yapmayı unuttuğunuz birşey varsa deminki yöntemle ortadaki gemiyi en soldaki kutuya koyarak geri çağırabilirsiniz.

Bir süre sonra artık ticaret işleriniz ve karadaki mal ve hammadde aktarımlarınız rutin ve zaman alıcı hale gelecektir. Bu aşamada Trade Routes (otomatik rota) kurmanız sizin yararınızadır. Pull down menüden seçebileceğimiz Create'le başlangıç şehrini, bu rotanın karada mı yoksa denizde mi oluşturulacağını ve gidilecek şehri belireyebilirsiniz. Sonra, çıkan ayrı bir ekranda şehirlerin yanlarında göreceğiniz boşluklara hangi malın nerede yüklenip nerede indirileceğini mouse vasıtasıyla işaretliyorsunuz. Her route maksimum dört hedef şehir içerebilir. Daha sonra değişiklik yapmak istiyorsanız Edit ile bunu gerçekleştirebilirsiniz.

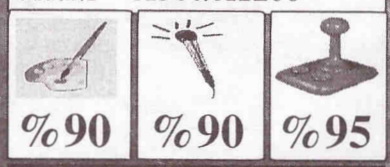
Son olarak; eğer oyunda rastlayabileceğiniz tüm yüzey şekilleri, birlik tipleri, meslekler, yapılar ve ileride kongrenize katacağınız tarihi kişilikler hakkında ayrıntılı bilgi almak istiyorsanız pull down menünün Colonizopedia kısmına bakın.

Yazının sonuna geldik, gerçi bu oyunun bu kadarla anlatılması çok güç, ancak biraz macera duygusu hissetmek istiyorsanız biraz da yanlız başınıza oynamalısınız. Yeteri kadar gelişip artık Kral'a başkaldırmaya karar verdiyseniz DECLARE INDEPENDENCE deyip başınıza yeni çoraplar örmenin de vakti gelmiştir. Kendi idare ettiğiniz bağımsız bir devlet için herkes silah başına...

LEVENT GÖÇER & MURAD OMAY

COLONIZATION

FİRMA : Microprose
DİSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A500/A1200

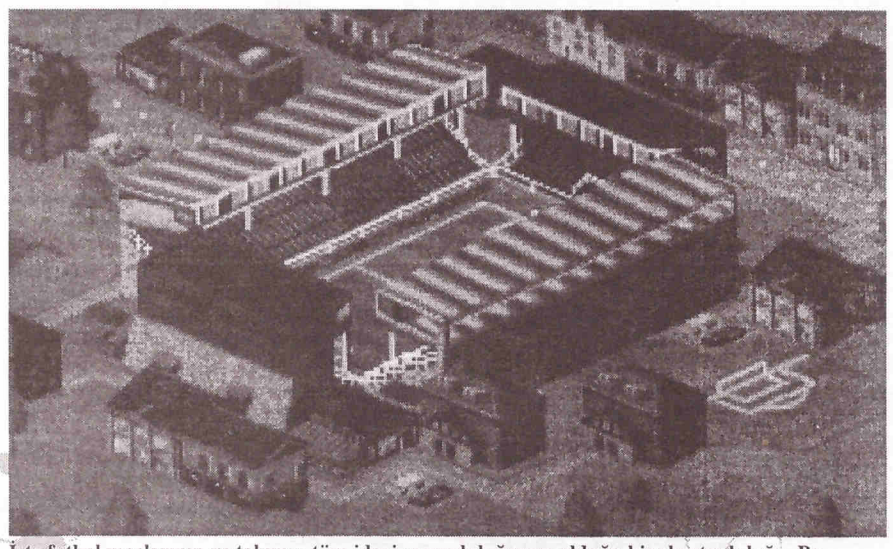


Gereği Düşünüldü

Ne olursa olsun bu oyunu alıp oynamak her türk gencinin görevi (bence). %91

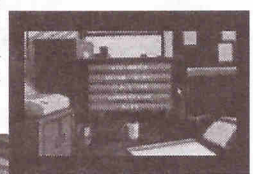
ULTIMATE SOCCER MANAGER

Merhaba tüm Amiga dostları..!
Şu anda bu oyun elime yeni geçti ve daha ne olduğunu örenmeden yazmaya başladım. Evet işte karşımda kocaman bir top duruyor (yanlış anlaşılmasın diye belirtiyorum. Bu top meşin bir futbol topudurr açık seçik ifade edeyim) ve bu topun uzerinde ULTIMATE SOCCER MANAGER yazıyor (heee..! demeki oyun bir menejerlik oyunu). Bu yazıyı görünce heyecanlandım çünkü son zamanlardaki hiç bir menejerlik oyunu beni etkilemeyi beceremedi (FUTBOLUN DEVLERİ dahil) ve umarım artık bu oyun beni uzun süre oyalar. Ne o heyecanlandınız galiba. Bende öyle ve işte oyundaki ilk ekran karşımda duruyor. Şimdi tabiki bir takım seçmemiz gerekli fakat takımlara bir göz gezdirince DUMMUR oldum çünkü tüm takımlar ingiltere liginden, şu anda bence %10 puan kaybetti (İngiltere kadar şerefsiz, puşt ve piç bir millet daha var mıdır bu yeryüzünde -Zebani). Neyse hadi bakalım biz bir takım seçelim, tabiki bunun için ekranda görünen SELECT tuşunu kullanabiliyoruz. Neyseki adamlar EDİT diye bir tuş koymayı akıl etmişler ama tüm takımlar ve futbolcuları değiştirmeye kalkanın DUMMUR olacağını düşünmemişler (yahu bu Dumur lafını ne kadar çok kullanıyorsunuz -Zebani). Neyse takımı seçtikten sonra karşımıza yeni bir ekran çıkıyor burada oyuna ne kadar kapitalle başlamak istediğimizi soruyorlar. Parayı da seçtikten sonra başka bir ekran çıkıyor. Burada OPTIONS ve START GAME ikonları mevcut. OPTIONS'a gelip oyunda bir takım teknik ayarlamaları kendimize göre değiştirebiliyoruz. Buradan çıkıp artık START GAME diyebiliriz ve işte karşımızda bir stadyum resmi beliriyor (İNÖNÜ STADYUMU gibi). Bu stadyum tabiki bizim takımın ve bu stadyumun etrafında irili ufaklı birkaç tane bina bulunuyor bunların görevleri sırayla şöyle:



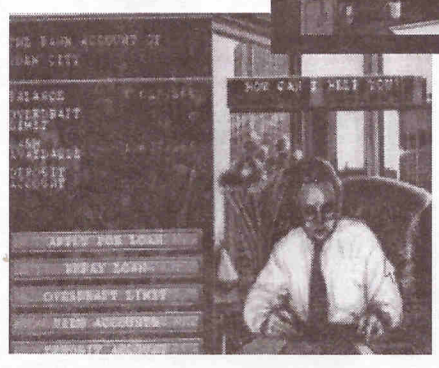
İşte futbol maçlarının ve takımın tüm idari sorumluluğunun olduğu binalar topluluğu. Bu binalarda futbol hayatınızın en güze ve en kötü günlerini yaşamaya hazırlanın..!

CHAIRMANS OFFICE: Burada takımın parasal işleriyle uğraşıyoruz. Bunlar bilet fiyatları, reklamlar, stadyumun bakımı, tamiri kapasitesinin genişletilmesi gibi. Herhalde anladınız!
MANAGERS OFFICE: Elbette mantıkklı olarak ne yapılması gerekiyorsa onu yapıcaz. Takımı hazırlamak, futbolcu almak satmak kiralamak saaaalamak (BUDA BİZİM UMUTAN....ABİ SALLLIYORUM ABİ) vs ayrıca burada takımların sıralamalarını, güçlerini herşeyini öğrenebiliriz.
BANK: Tabiki buraya niye gelinir PARA istemeye. Sizlerde başınız sıkışınca arada bir uğrayın (Bence fazla uğramayın sıçar kalırsınız -Zebani).



CAFE: Burası da bizim ticarethanemiz. Habire para kazandırıyor. Ayrıca satılan tüm malların fiyatlarını değiştirebiliyorsunuz.
THE TRAINING GROUND: Burası küçük çalışma stadı (FULYA STADI gibi)
Ve etrafta small shoplar var. Bunlarda cafe gibi bize para sağlayan yerler (hem spor hem ticaret oh ne güzel ama bir menejer cafe işletmekten ne kadar para kazanır ki. İyi bir futbolcu bulup satsa aldığı komisyonla 7 sülalesini geçindirir. Ama aldığı futbolcu kara taşşak Romairo gibi para basan biri olursa -Zebani).
Artık maç yapmak için büyük stad resmine klikliyebiliriz ve maça başlayabiliriz.
Evet arkadaşlar bence oldukça güzel hazırlanmış zevkli bir menejerlik oyunu. En azından sizi sıkmayacağa benziyor..! Nihayet sona erdi. ulan bune yaaa....!çüşş saat 04.14 olmuş. Neyse ulan yatalım artık yarın zebaniyle buluşaaa.a.a.acaz pardon esnediii.i.iii.ii.mde hadi hoşçakalın.....!

MİLO



Ultimate Soccer Manager

FİRMA : IMPRESSIONS
DİSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A500/A1200

%85 %75 %85

Gereği Düşünüldü

Son günlerde çıkan en iyi menejerlik oyunlarından. Alın ve kudurun... %81

RELICS OF DELDROYENE

İstanbul'un Atlantis'e döndüğü şu günlerde su uyur headquarter uyumaz tezinden yola çıkan Kadıköy HQ'ırın en bi yetkili kişisi dünyaca ünlü müzisyen ve kompozitör EDGE karşınızda. Yaklaşık Üç gündür hiç dışarı çıkmadan makinamla tepiştiğim için İstanbul'u sellerin götürdüğünü ancak bugün pek muhterem editörümüzün aklına uyup dışarı çıktığımda anladım (Her zamanki buluşma yerimize yüzerek gittiğim için bunu anlamak zor olmadı...). Ulan Zebani aslında dışarı çıkmazdım ama sen yine kesilen elektriklere dua et (benimle ulanlı mulanlı konuşma kemiklerini kırar eline veririm, ne bilgisayarla oynarsın ne de yüzersin -zebani). Herneyse oyunumuzun adı başlıktanda anlaşılacağı gibi RELICS OF DELDROYENE! Güzel sesleri ve müzikleri, detaylı ve bol renkli grafikleri olan R.O.Deldroyene son günlerde ECS tabanlı makineler için çıkmış olan en güzel oyunlardan biri. Özellikle son günlerde kaliteli oyun çıkmamasından yakınan adventurecılar için kaçırılmaz fırsat. Eveeet bu kadar gevezelik yeter artık oyuna geçelim! Oyunda Deldroyene Kralığı adına çalışan bir kaşifi canlandırıyoruz. Canlandırmakla kalmıyoruz birde hazine buluyoruz. Şu nice insanın uğrunda öldüğü efsanevi Deldronis hazinesini. Fakat hazineyi bulur bulmaz bazı uyanık hırsızlar tarafından saldırıya uğruyoruz ve bayıltılıyoruz. Uyandığımız da iş işten geçmiş oluyor. Hazineyi bularak kahraman olacağımızı sanarken hırsızlıkla suçlanıyoruz ve eğer gerçek hırsızları bulamazsak idam edileceğiz. Evet konuyada şööööyyleeeee bir göz attıktan sonra gelelim kontrollere! Oyun alışılagelmiş adventure kontrol stiline ve de birkaç extraya sahip. Memory ve Interactıve. Memory kahramanımızın hafızası (namı diğer beyin). Burada daha evvel yapmış olduğumuz aktivitelerin bir listesi ve diyaloglarımızın bir dökümü yer almakta. Interactıve ise inventory ve interaktif komutlardan oluşuyor. Valla interaktif ne demek demeyin. Çünkü bende bilmiyorum (aslında biliyorumda şimdi bir saat...hem sizinde kafanız karışmasın). Adam bazı komutları buraya tıkmış, adını interaktif takmış. Bir deli kuyuya bir taş atmış, bin akıllı çıkaramamış (ulan ne kafiye be ! ulan şairim be ! hohoyt!). Yani bu konuda fazla düşünüp kendinizi dumurize etmeyin OK??? Invertory'de ise üstümüzdeki eşyaların bir listesi bulunuyor. Oyuncu kontrolü ise diğer adventure oyunlarındaki gibi mouse ile yapılıyor. Yani mouse nereye adam oraya. Oyunun başında izbe bir odada bulunuyoruz. Odada bizden başka bir de nah Capt'n Trips (ula kaptan koç gibisin kooooooçççç!) kadar bir fare bulunuyor. Yani hayvan gibi İblis çıkışı tutmuş. N'apsan çekiliyorki çıkalım. Bizde n'apıyoruz, Basıyoruz kıçına tekmeyi (tıpkı Milo'nun bindiği dolmuştaki gibi!) hayvan dumur oluyor ve kaçıyor. Bizde dışarı çıkıyoruz. Daha sonra. Neyse yazmayayım da siz oyunu tadını çıkararak oynayın.

Oyun genel olarak iyi. Güzel grafik, güzel ses. Oynanış açısından ise tam anlamıyla user-friendly. Yani kolay ve anlaşılır. Daha ne diyeyim ! Ayrıca oyunun başka bir özelliğide yeni kurulan bir firma tarafından yapılmış olması. Firmanın adı Digital Ninja Software Amiga dünyasına böyle kaliteli firmaların girmesi sevidirici! Eğer OS 2.0 veya daha üstü bir işletim sistemine sahipseniz ve 2MB chip memory'niz varsa bir deneyin derim. Oyunun en kötü yanı bir harddisk installeri olmaması. Gecenin bir vakti oturup birde installer script yazdım ! (Sırf siz zorluk çekmeyin diye yavrularım öhö öhö!) Ha burada Kick Off Europan Challange bana rakip olabilecek düzeyde (yani o dumur Milo gibi 20-30 gol yemeyecek!) adam arıyorum. Eğer siz bana rakip olabileceğinizi düşünüyorsanız yazın abilerim. Adresimi biliyorsunuz. (Bkz. Computer Music yazı dizisi sonu!). Adaylara unutmadan belirteyim ben daha YENiLMEDiM !!!. Ona göre iyi düşünün,ondan sonra yazın. Sonra fark yersiniz, bende teşhir ederim, rezil olursunuz ha ona göre. Obaaaa saat 6'yı çeyrek geçiyo, Yeni birgün yeni umutlar, yeni beklentiler, yeni zaferler, yarınlar bizimdir arkadaşlar. Hopppala ben me diyom ya. Neyse daha fazla sapıtmadan bu yazıyı burada noktalayalım. Bye 4 now beyler!...

EDGE

H.T BiLGiSAYAR

A500 OYUNLARI

* COLONIZATION
* DEATH MASK (NEW)
* IMPACT 95
* INT. SOCCER
* KIRO'S QUEST
* M. UNITED THE DOUBLE
* MORTAL WEAPON
* POKER MANIA
* SEN
* SENSIBLE W.O.S V1.1
* SPRING TIME
* SUPER LEAGUE MAN.
* TEO
* WORLD CLASS RUGBY
* XENEX
* AQUAKON

A500+ OYUNLARI

* BOPPIN
* CENTER COURT TENNIS
* DREAMWEB
* HARRY HADDOCK
* LOLLYPOP
* SENSIBLE MASSACRE
* UFO
* VIROCOP
* VOYAGE OF DISCOVERY

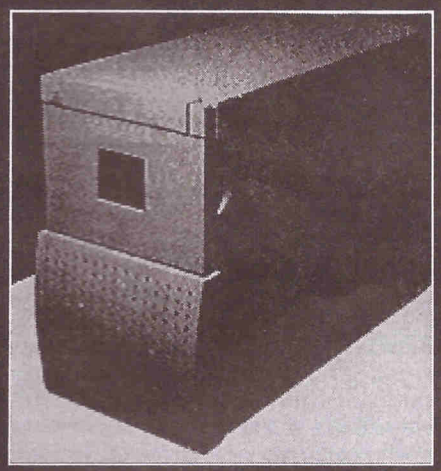
A1200 OYUNLARI

* HIGHSEAS TRADER
* ARCADESNOOKER
* TOMCAT
* VIROCOP
* ULTIMATESOCCERMAN
* TOWEROFSOULS

* Son AMIGA oyun ve programları...
* En büyük program ve oyun arşivi...
* Kredili Sistem...
* En son Amiga ürünleri
* Disket, Joystick ve yan ürünler...
* Programlama kitapları...
* Ve daha bir sürü şey...

H.T BiLGiSAYAR

ADRES: Mehmet Akif Cad. 4. Sok, No:38
ŞİRİNEVLER
İSTANBUL
TELEFON: 5517527



YENİ MODELLER YENİ UFUKLAR...

Selam! Amiga dünyasında neler olduğunu merak eden sizler, geçen ay sevgili editörümüz tarafından hazırlanan ESCOM ve Amiga'nın geleceği ile ilgili yazıyı sanırım bir solukta okumuşsunuzdur. Bu ay size ESCOM'un 1996/1997 yılı sonuna kadar olan planlarından bahsetmek istiyorum. Ancak daha önce ESCOM'la ilgili olan bazı değişiklikleri ileteceğim. Bundan sonra Amiga'nın üretiminden, geliştirilmesinden ve pazarlanmasından (kısacası herşeyinden) Amiga Technologies GMBH adı altında ESCOM tarafından kurulan bu firma sorumlu olacak.

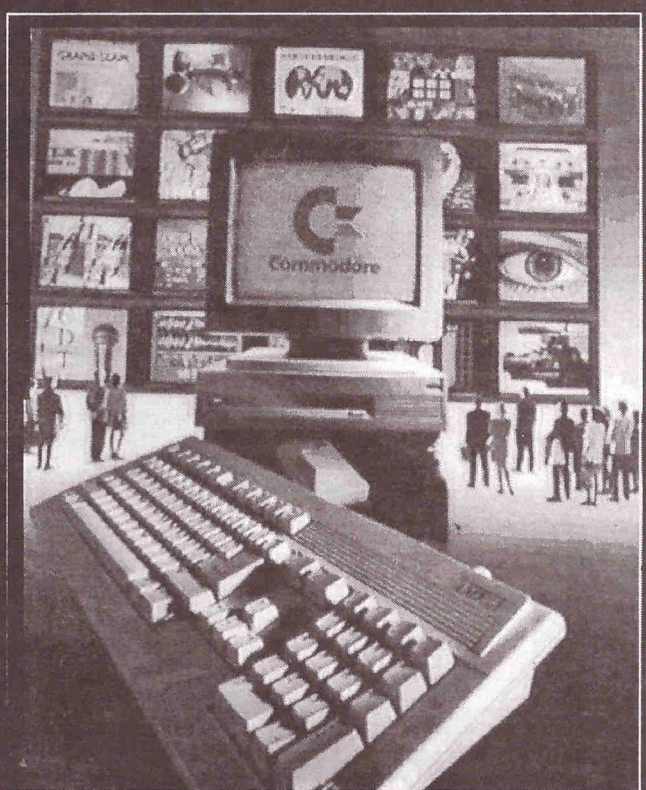
Yeni kurulan bu firmanın Hardware Araştırma ve Geliştirme Merkezi Philadelphia, Amerika; Yazılım Geliştirme Merkezi Ingiltere; Genel Merkezi ise Bensheim, Almanya olacak. Şimdi de gelelim bu şirketi yönetecek amcalara; işin ilginç yanı bu amcaların daha önce Commodore firmasında uzun yıllar üst düzey yönetici olarak görev almış olmaları:

* *PETRO TYSCHTSCHENKO:* Bu şahıs Commodore'un Almanya'daki merkezinde 12 sene çalışmış ve "International Material Management and Logistics" adlı Türkçeye çevrildiğinde abuk sabuk birşey olan (Uluslararası Malzeme Yönetimi ve Lojistik, Pöhh!!) bir bölümün yöneticiliğini yapmış (Adamın soyadında sadece 2 tane sesli harf olduğuna dikkatinizi çekerim -Zebani).

Amiga Technologies'deki görevi: Üretim, satışlar, pazarlama, araştırma ve geliştirme vb. bölümlerin koordinasyonunu sağlamak. Ayrıca kendisi Amiga Technologies'in Genel Patronu ünvanını da taşımakta.

* *Dr. PETER KITTEL:* Bu vatandaş da Commodore firmasında 10 sene çalışma başarısını göstermiş.

Amiga Technologies'deki görevi: Bensheim, Almanya'daki Araştırma ve Geliştirme Bölümünden sorumlu Devlet Bakanı (Yani, şimdi bu vatandaş en kral bölümün başkanı oluyo).



BERNARD VAN TIENEN

* *BERNARD VAN TIENEN:* Bu amca ise Commodore'un Hollanda'daki merkezinin patronuymuş bir zamanlar (Ah! Canım! VAH! VAH! VAH! Canım!!! Yazık olmuş zavallıya).

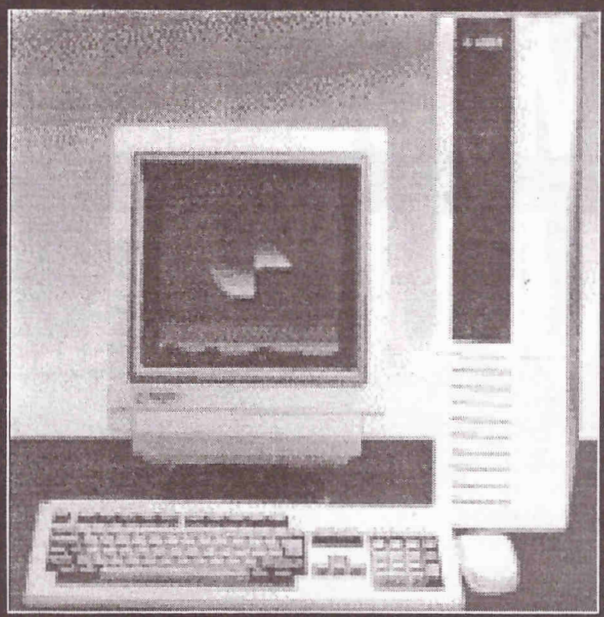
Amiga Technologies'deki görevi: Üretimden ve Dağıtımdan sorumlu Devlet Bakanı (Yani, şimdi bu amca bizim için şu anda en önemli olan bölümün başkanı oluyo).

* *JEFF FRANK:* Bu yaratık! (pardon, insan) 8 sene boyunca Commodore'da didinip durmuş. Oradaki son görevi ise tuvaletleri temizlemek desem zaten inanmazsınız. Şaka bir yana kendileri Norristown'daki ünlü!! üretim Merkezi'nin yöneticisi imiş.

Amiga Technologies'deki görevi: Aynı.

* *ED GOFF:* Kendisi patentlerden, yayın haklarından ve diğer firmalarla yapılan anlaşmalardan sorumlu olacak inşallah.

İşte gördüğünüz gibi Amiga Technologies GMBH bize pek de yabancı olmayan kişilerin elinde. Artık rahat edebiliriz. Şimdi gelelim ESCOM'un 1996/1997 yılı sonuna



kadar olan planlarına. Ancak daha önce son birşeyi daha belirtmek istiyorum. ESCOM'un gelecekle ilgili planları arasında sadece A1200 ve A4000T'ları üreterek piyasaya sürmek yok. Yeni modeller geliştirerek kısa sürede piyasaya sürmek de önemli bir yer tutuyor. Nitekim birçok yeni modelle ilgili çalışmalar şimdiden başladı bile.
Evet, artık isterseniz bu modellere ve ESCOM'un 1996/1997 yılına kadar olan planlarına bir bakalım:

A1200: Yeni çıkacak Amigalarda DOS 3.1 ve SCALA MM300 multimedia programı standard olacak. Yeni satış fiyatına gelince; her nekadar tam olarak kesinlik kazanmış olmasada ESCOM'un en düşük fiyatlı PC'lerinin üçte biri fiyatında olacak. Bu da yeni fiyatın 250 pound civarında olacağını gösteriyor. Eski fiyatın 300 pound civarında olduğunu düşünecek olursak yeni fiyatın gerçekten çok uygun ve makul olduğunu görüyoruz. Ayrıca Manfred Schmitt, Bernard Van Tienen ve Petro Tyschtschenko tarafından yapılan açıklamada, maliyetleri mümkün olduğunca düşük tutmaya çalışacaklarını; böylece Amigaların satış fiyatlarını da düşük tutacaklarını belirttiler. Yeni model A1200'lerin Eylül'de (Ağustos da olabilir) piyasaya sürülmesi bekleniyor.
A4000T: DOS 3.1 ve SCALA MM300 yine standard olacak. Yeni çıkacak A4000T'larda 040 ve yeni ultra hızlı 060 işlemcileri bulunacak. Düşünün 040 bizim makinalarımızdan (A1200) 20 ila 30 kat daha hızlı. 060 ise 040'dan 3, 4 kat kadar daha hızlı; bizim makinalarımızdan ise 60!!, 70!!!! kat kadarcık! daha hızlı çalışıyor (Doğrusu iyiki böyle bir makinam yok?!!! Yoksa hızdan dolayı çarpılırdım herhalde. Neme lazım kardeş böyle hızlı makinanın ne yapacağı hiç belli olmaz?!!!!). Eski stil A4000'ler tarih olacak. Onun yerine daha modern bir görüntüye ve genişleme kapasitesine sahip olan A4000T (TOWER) lar üretilecek ve piyasaya sürülecek (sayfanın başındaki resime bakınız bi zahmet -Zebani). Yeni model A4000T'lar Ağustos veya Eylül ayında piyasaya sürülecekler ve daha şimdiden Avrupalı ve Amerikalı firmalardan A4000T için tam 25.000 adet sipariş var. Bu da ESCOM'un yılbaşına kadarki A4000T için olan tüm kontenjanını doldurmuş olması demek oluyor. Yani paranız bile olsa bu canavar makinalardan birini almak için çok acele etmeniz gerekiyor.
A1300: A1200'ünüzün içinde 33 Mhz hızında çalısan bir 030, ekstra Fast Ram ve belkide bir CD-ROM drive ile standard olarak geldiğini düşünün. İşte karşınızda hep düşünü kurduğunuz makina. Bu makinaya ise en erken 96 baharında kavuşabilirsiniz. Satış fiyatı ise henüz belirlenmedi ama bu fiyatın oldukça makul bir düzeyde olacağını tahmin etmek için müneccin olmaya gerek yok (bravo iyi laf ama onun daha fantastik ve terbiyesiz bir söylemi var. Burada söylenmez ama 'müneccin' kelimesini okuyunca benim aklıma hemen o terbiyesiz söylem geldi. Kalbim mi kötü yoksa ben gerçekten çok mu terbiyesizim ? -Zebani).

Bu arada epeydir hakkında spekülasyon yapılan model A1400'ün ise ESCOM tarafından yapılan bir açıklamayla tamamiyle bir hayal ürünü olduğu beyan edildi.

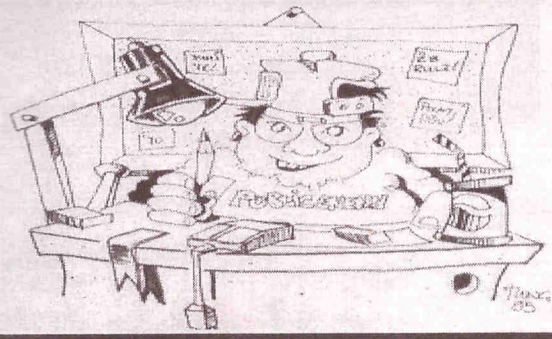
CD32: ESCOM henüz CD32'lerin yeniden üretimine karar vermiş değil. Bunun nedeni piyasada SONY PLAY STATION, SEGA SATURN gibi güçlü makinaların bulunması. Eğer ESCOM CD32'lerin üretimi için devam kararı alırsa makinada bazı değişiklikler yapılması kaçınılmaz olacak ve ancak yılbaşında piyasaya sürülebilecek.
POWER PC ve HP PA RISC işlemcili Amigalar: ESCOM'un en uzun vadeli projelerinden olan bu modeli en erken 18 ay sonra görebileceğiz. Bu yeni modelde POWER PC veya RISC (Reduced Instruction Set Command. Türkçe meali: indirgenmiş Komut Satırı Dizini -Türkçeye çevrilince çok komik oluyor) işlemcilerinden birisi seçilerek kullanılacak.

Eveet, sevgili okuyucular; böylelikle ESCOM'un uzun ve kısa vadede Amiga için neler planladığını ve önümüzdeki aylarda Amiga dünyasında neler olacağını aktarmaya çalıştım. Umarım bu yazıyı beğenmişsinizdir. Gelecek ay yine önemli haberlerle karşınızda olmaya çalışacağım. Gelecek sayıya dek hepiniz hoşçakalın (sen de hoşcakal Tarkan ve haber bulmadan da gelme buralara yoksa editörün seni öper!!!!! -Zebani).

TARKAN

Amiga için önemli kararlar alan patronların toplu görüntüsü.

25 Mayıs 1550'den beri...



Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

KOMMODOR ABİ nihayet yine sizlerle!
Ya zaman amma çabuk geçiyo yaa? DaHa geçen ay yazmıştım yazıyı. Bu ayda sizler içim birbirinden ilginç haberler topladım. İlk önce bu ay neler yaptım onları bı yaziim:
Bu ay, geçen aya göre oldukca sıkıcıydı. Yani ondan önce geçen gezegen daha iyidi!. İşte bu ay sizlerden komik mektuplar zinciri aldım. Halat gönderenler bile vardı. Allahım ne kötü espriler yapıyom (evet çok haklısın -Zebani). Editör bozuntusu hala yazıya müdahale etmediyse harbiden çok kötü.
İsterseniz ilk önce Önce okur mektuplarınızı cevapliim: İstanbul'dan fani bir okur bişeyler göndermiş. Adı ORBAY BUSOYDAN. Bana hangi takımı tutuyon? demiş. Evladım sen yeni bir okursun galba? batırdığım dergilerde (gerçi bazıları benden daha çok dergi batırdı ama? hohoho) yazmıştım bunu. Ben FENERBAHÇE'liyim. Zaten bu okurda FB'liymiş. Birde bana bizzat gelip sorular soran bir okurum var. Kendisi ile MEDYA PLAZA'da yaptığımız uzun tartışmalar sonucunda, Sivas mongol! köpeklerinin hypermagnetik screamometer düdüklerinden etkilendiklerini öğrenmiştik. Geçenlerde beni Kadıköy'de gördü. Bu sahış KOMMODOR ABİ familyasından bir yazardır. GAMESHOW dergisinde ENGİN ABLA diye dertlerinizi çözmektedir. Kendisine acıyorum çünkü PC'cilerle uğraşmak gerçekten zor iş. Neyse bu sahış bana sorular soruyo. Bende dedimki; (bak yine diyom!) Bana mektup yaz evladım. Sekreterden randevu al. Hatta sekretere tere vermiştim onları da al. Sonra onları TRT'ye sat. Neyse şimdilik bu kadar. Dergi yazarları bu ay neler yaptılar onları bi yaziim:
* ZEBANİ geçen ay dergiyi dizerken elinden düşürdü. Ayrıca bazı söylentiler var bu konu üzerinde. Bir çok kaynaktan dedikodular alıyorum ama hayırlısı. Efendim ZEBANİ esesında tekno müzik yapan NEŞE KARABÖCEK'in bir fanatiğimiş! O death metal, speed, trash ayakları filan kokuyomuş yani.
* MR OZ ise bu ay T.E.K yetkilileri tarafından yakalanmış. Yaptığı bir devre ile Keban barajını havaya uçuran hardware'ci yazar olay hakkında: "Abi bi dakka şu kondanstörü de takınca, şu lamba yanıyo!" demiş.
* AMOS tanrısı OMAY bu ay pek aktif. Oyun gelmeyince azan OMAY bu ay neşeli. Kepek sorunlarından arınan OMAY olay ile alakalı şunları demiş: "Yaa ZEBANİ, Şimdi ben anlamadım." Ne demek iştemiş bilmiyom ZEBANİ biliyoo..(bende bilmiyorum -zebani)
* TURBO geçen ay RAP dinlerken yıktığı balkondan sonra mütahitler barosu tarafından apartmanda beslenmesi zararlı yazar ilan edilmiş.
* MİLO ve EDGE adlı iki birader yazarlar dergiye girer girmez yaptıkları başarılı çalışmalardan dolay ZEBANİ tarafından ALTINMegAMİGA ödülüne layık görülmüşler
İşte bu aylıkta bu kadar millet. Mektuplarınızı sorunlarınızı bekliyorum. Görüşmek üzere hoşçakalın.

BUNLARA UYUZ OLURUM

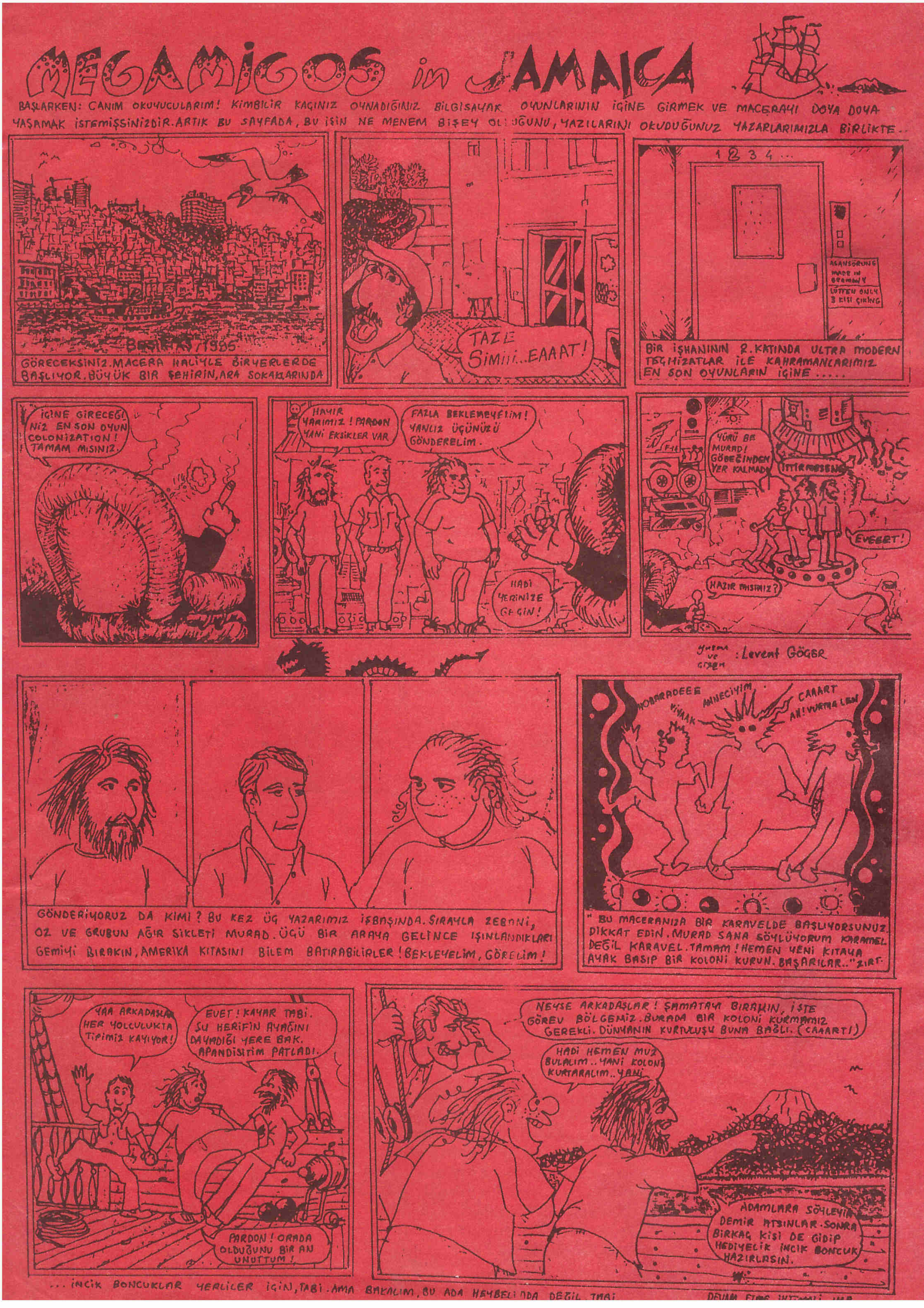
*** Güneş gözlüğü takanların aynı gözlüğü gölge yerler de ve otobüs minibüs gibi yerlerde takmaları.**
*** Mini etek giymiş bir kızın ikide bir eteği aşağı doğru çekiştirmesi**
*** Muhtelif yerlerde kümelenen Bodygard'ların 'Van Damme' edasına girip ona buna pis pis bakması...**
*** Vitrininde pasta sergileyen pastanelerin o pastaları bir makineye koyarak fır fır döndürmeleri.**
*** Death Metal yapanlara ve dinleyenlere...**
*** Önünde biten her tabağı alan ve huzurlu bir şekilde yemek yedirmeyen standart dışı öküz garsonlara...**
*** Yolları ralli pistine çeviren Trafik teröristlerine...**
*** Yasin'e...**
*** Kendini çok güzel sanıp ufuğa bakarak yürüyen dişi'lere (bir tanesi o halde yürürken yere düşerse ve bende onu görürsem gülmekten çatlayacağım)...**
*** Hepsi birer potansiyel orospu olan mankenlere...**
*** Bir pazar günü Testament konserini kesip yavşak-yalak beyaz'ı giren Number One Tv'ye ve pek tabii ki Beyaz'a (buraya ben karıştım -Zebani)...**
*** "ulan yazılar nerede, bugün ayın kaçı" diyen Zebaniye...**

KOMMODOR ABİ HAKKINDA DÜŞÜNCELER

ZEBANİ (Lanet editör ve Köle yazar)
Bi kere bu herif süne zararlıların en kötüsü ve gelişmişi olup yok etmek hemen hemen imkansızdan da öte bir şeydir. Tek çare uzaylıların bu zararlıyı alıp Dünya adlı gezegenden bir an önce götürmesidir. Fiziksel olumsuzluklarının yanısıra bu adam aynı zaman da potansiyel bir sapık ve kiralık katil kırmasıdır. Şizoid bir takım problemlerini çözmesi için Rap ve Hiphop dinlemekten başka çaresi kalmayan bu acuze yaratık, ülkedeki tüm psikolog ların da çıldırmasına sebep olmuştur. Kısacası Lanet olsun...

ADRES

KOMMODOR ABI
PK. 177
BAKIRKÖY
ISTANBUL


MEGAMIGOS in JAMAICA
BAŞLARKEN: CANIM OKUYUCULARIM! KIMBILIR KAÇINIZ OYNADIĞINIZ BILGISAYAK OYUNLARININ IÇINE GIRMEK VE MACERAYI DOYA DOYA YAŞAMAK ISTEMIŞSINIZDIR. ARTIK BU SAYFADA, BU IŞIN NE MENEM BIŞEY OLDUĞUNU, YAZILARINI OKUDUĞUNUZ YAZARLARIMIZLA BIRLIKTE..
GÖRECEKSINIZ. MACERA HALIYLE BIRYERLERDE BAŞLIYOR. BÜYÜK BIR ŞEHIRIN, ARA SOKAKLARINDA
TAZE SIMIII...EAAAT!
1 2 3 4...
ASANSÖRUNG MADE IN GERMANY
LÜTFEN ONLY 3 KISI ÇIKING
BIR IŞHANININ 2. KATINDA ULTRA MODERN TEÇHIZATLAR ILE KAHRAMANLARIMIZ EN SON OYUNLARIN IÇINE .....
IÇINE GIRECEĞINIZ EN SON OYUN COLONIZATION! TAMAM MISINIZ.
HAYIR YARIMIZ! PARDON YANI EKSIKLER VAR
FAZLA BEKLEMEYELIM! YALNIZ ÜÇÜNÜZÜ GÖNDERELIM.
HADI YERINIZE GEÇIN!
YÜRÜ BE MURAD! GÖBEĞINDEN YER KALMADI
EVEEET!
HAZIR MISINIZ?
Yazan ve çizen: Levent Göğer
GÖNDERIYORUZ DA KIMI? BU KEZ ÜÇ YAZARIMIZ IŞBAŞINDA. SIRAYLA ZEBANI, OZ VE GRUBUN AĞIR SIKLETI MURAD. ÜÇÜ BIR ARAYA GELINCE IŞINLANDIKLARI GEMIYI BIRAKIN, AMERIKA KITASINI BILEM BATIRABILIRLER! BEKLEYELIM, GÖRELIM!
HOBARADEEE
VIYAAK
ANNECIYIM
CAAART
AH! VURMA LEN
"BU MACERANIZA BIR KARAVELDE BAŞLIYORSUNUZ. DIKKAT EDIN. MURAD SANA SÖYLÜYORUM KARAMEL DEĞIL KARAVEL. TAMAM! HEMEN YENI KITAYA AYAK BASIP BIR KOLONI KURUN. BAŞARILAR.." ZIRT.
YAA ARKADAŞLAR HER YOLCULUKTA TIPIMIZ KAYIYOR!
EVET! KAYAR TABI. ŞU HERIFIN AYAĞINI DAYADIĞI YERE BAK. APANDISITIM PATLADI.
PARDON! ORADA OLDUĞUNU BIR AN UNUTTUM!
NEYSE ARKADAŞLAR! ŞAMATAYI BIRAKIN, IŞTE GÖREV BÖLGEMIZ. BURADA BIR KOLONI KURMAMIZ GEREKLI. DÜNYANIN KURTULUŞU BUNA BAĞLI. (CAAARTI)
HADI HEMEN MUZ BULALIM.. YANI KOLONI KURTARALIM.. YANI
ADAMLARA SÖYLEYIN DEMIR ATSINLAR. SONRA BIRKAÇ KIŞI DE GIDIP HEDIYELIK INCIK BONCUK HAZIRLASIN.
... INCIK BONCUKLAR YERLILER IÇIN, TABI. AMA BAKALIM, BU ADA HEYBELIADA DEĞIL TABI
DEVAM EDIYOR